GAMEREPORT

VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS



#2
MAYO
2014

Permítenos un momento

por Miquel Rodríguez

Ante la falta de novedades interesantes, más una acumulación indecente de pendientes en nuestras bibliotecas digitales y estanterías, este mes nos hemos tomado un respiro para ponernos al día en algunas cosas y mirar otro tanto al pasado. Reflexionar sobre algunos momentos jugados. Hablo por mí, y no en nombre de todos, cuando reconozco que tengo una pésima memoria para los productos culturales que consumo. Los videojuegos son buen ejemplo de ello. No recuerdo historias al completo, ni gráficos, música o mecánicas. Como en la vida, las pocas cosas que mantengo son los pequeños detalles. Desde una perspectiva romántica, recuerdo videojuegos como experiencias de mi propia vida.

Estos momentos se guardan en una cajita de mi cerebro, manteniéndose intactos durante años. Cuando alguien pide que le recomiende un título no pienso en géneros o sagas, sino que busco en ese pequeño catálogo. Momentos como mis primeros contactos con las consolas: las primeras carreras a Super Mario Kart contra mi primo, las cuales gané con honor, aún recibiendo por ello una dura medalla en forma de puñetazos en el brazo; mi pierna temblando ante uno de los jefes finales de Spyro: The Dragon, o mis dos piernas temblando en la última carrera de Crash Team Racing. El tembleque en la pierna siempre ha sido un pilar en mi relación con los videojuegos.

Dejando a un lado la nostalgia, mi álbum tiene también muchísimos espacios para el juego moderno. Si algo nos ha dado el avance tecnológico es el poder utilizar recursos cinematográficos, donde la luz y la música nos acercan mejor a conseguir ciertas sensaciones. Se consigue relegar esos momentos que antes iban ligados a nuestro contexto físico y perecedero, a un ámbito digital puro. Algunos momentos irrepetibles y otros que se pueden revivir una y otra vez. Instantes que sólo tienen lugar en la pantalla. Niko Bellic, GlaDos, BigDaddy, Shepard, Joel, Ellie, John Marston o Clementine son seguro algunos de los nombres propios que se han ido asomando por vuestras cabezas. Sin olvidarnos tampoco de lugares que son un momento continuo, como Journey o Flower.

Uno de los juegos que más ha coincidido en la redacción a la hora de mantenerse en la memoria de muchos es Red Dead Redemption, el western crepuscular de Rockstar, portada y tema recurrente en muchos textos de este número. El buen hacer de sus creadores a la hora de llevarnos el cine a los videojuegos es evidente, pero eso es tan solo un decorado, por bonito y excepcional que nos parezca. Lo realmente destacable es la capacidad que tienen para transmitirnos experiencias únicas y personales a través del juego, imposibles de imaginar sin el mundo abierto o los eventos aleatorios. El desierto de RDR nos brindó la oportunidad de mezclarnos como nunca en un entorno que sobrevive por su cuenta estemos nosotros ahí o no. Incluso los instantes que vienen de la mano del guión, nunca trascienden igual en cada persona. Sin lugar a dudas, uno de los juegos de la generación, que perdurará en nuestra cabeza a base de momentos, como muchos otros en nuestra tierna juventud, y esperamos que otros tantos en el futuro. Ya nos encargaremos nosotros de ir llenando el álbum.

GAMEREPORT

Redacción

Director Editorial	David Molina *@EkonMolina*
Redactor Jefe	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Ilustrador (portada)	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Redactores	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
	Aitor Velasco *@Musty_666*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Colaboradores	Horacio Maseda *@startvideojuego*
	Carlos Coronado (Mind: Path to Thalamus) *@krateos29*
Promotor	DYNAMIC

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Contenidos

La selección. Cinco razones por las que comprarás una PSVita 6
The Wonderful 101 8
Red Dead Redemption 16
Beyond the curtain 22
Rayman Legends 26
Flowering 28
Metroid Evolution 30
A veces el marco lo es todo 38
Voxatron 40
Mind: Path to Thalamus; referencias, obras e ideas 42
Un cuento de almas y espadas 44
Bendito pasado 55
Enfrentarse al monstruo o huir de él: el legado de Sweet Home y Clock Tower 58
Viaje virtual: videojuego 63
El perro andaluz y los Brief Games 66
E.T. The extra-terrestrial 70
El precio del western 72



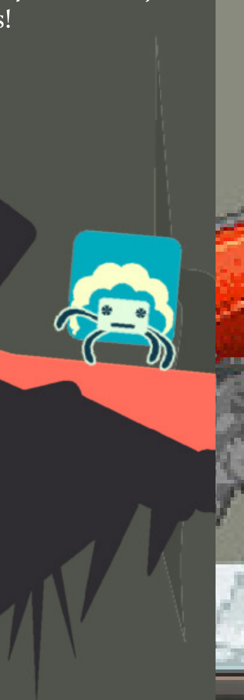
Cinco razones por las que comprarás una PSVita

por Miquel Rodríguez

Vita está triunfando sobre las cenizas de su fracaso. Concebida como una sobremesa en miniatura y destinada sin suerte a recibir grandes produccio-nes, se ha visto salvada de su prematura muerte gra-cias a los indies, propios o ajenos, el Plus, las ofertas de ~~Steam~~ PSN Store y su mágico crossbuy. Ahí van cinco razones para hacerte con tu nueva GameBoy.

Sound Shapes

El concepto es sencillo: eres una bola pegajosa que rueda y salta explorando un mundo de música y color. Un plataformas diferente y adictivo, con música de artistas como Beck o dead-mau5 y arte de Cory Schmitz o Superbrothers entre otros. En Sound Shapes todo lo que tocas hace música. Con un potente e intuitivo editor, el juego se man-tiene vivo gracias a su talentosa comunidad, aportando también un punto extra de dificultad, la cual escasea en la campaña. El Little Big Planet de la música que además podrás jugar en tu PS3 o PS4 gracias al crossbuy. Pero recuerda, ¡las cosas rojas son peligrosas!



OlliOlli

"Mierda... ¡Otra vez!". La nueva cocaína portátil. OlliOlli nos trae la dificultad, la precisión y el amor al skate con un botón bien grande de repeat para que no nos peguemos un tiro. Un exclusivo que pronto dejará de serlo, pero que sin duda tiene todo el sentido del mundo en la portátil. Partidas difíciles y rápidas que siempre brindan un sentimiento de satisfacción por el trabajo bien hecho. Bueno, bonito y barato.



Frobisher Says!

El juego de las risas y la buena gente. Una especie de WarioWare refinado, que hace uso de todas las posibilidades de la consola —realidad virtual, doble panel táctil, acelerómetro...— al servicio de su gran sentido del humor. Con un apartado artístico que nos transporta al underground americano, un omnipresente narrador llamado Frobisher nos dirá que hacer en pruebas de pocos y emocionantes segundos. La sorpresa y la diversión está más que garantizada. Además, ¡es gratuito! Aunque recomiendo muy fuerte hacerse con los dos packs de niveles disponibles.



Tearaway

Un mundo de papel entrañable y mágico a explorar con este divertido y original plataformas, donde quedarte embobado ante la belleza del mundo que se abre ante ti será probablemente lo que más hagas durante la aventura. Además de hacer uso de todas las funciones de Vita, también aporta algo nuevo en la narrativa y en las mecánicas, dejándote varias veces con una sonrisa involuntaria de oreja a oreja. Un gran cuento que sería delito no recomendar aquí, pese a que quería centrarme en los juegos descargables.

Steam

¿Cansado de no tener tiempo para toda esa biblioteca de indies que acumulas en tu Steam tras cada semana de rebajas? Con Vita podrás seguir acumulando muchos de los mismos juegos... ¡y jugarlos! Imagina destrozar rusos en Hotline Miami mientras esperas al autobús. Piensa en cómo sería explorar las ruinas de Spelunky desde tu trono, o relajarte resolviendo puzles en FEZ desde la cama. La lista es larga; Thomas Was Alone, Luftrausers, Dustforce, Limbo, Terraria, Guacamelee!... La cosa se alarga aún más con lo que está por venir. Jugar en Vita no sólo es cómodo, también bonito y barato. No había estado tan ilusionado con una consola desde mi primera Gameboy. Parece que no me faltan motivos para estarlo.



Hideki[1] Kamiya[2] es[3] mucho[4] Hideki[5] Kamiya[6]. Aquel[7] niño[8] obsesionado[9] con[10] las[11] recreativas[12] y[13] la[14] Famicom[15] se[16] ha[17] convertido[18] en[19] un[20] referente[21] mundial[22] y[23] sus[24] obras[25] infunden[26] pasión[27] por[28] los[29] videojuegos[30] a[31] una[32] industria[33] demasiado[34] acomodada[35] a[36] los[37] esquemas[38] infalibles[39]. Nueve[40] largos[41] meses[42] después[43] de[44] su[45] salida[46], The[47] Wonderful[48] 101[49] sigue[50] siendo[51] tan[52] actual[53] como[54] el[55] día[56] que[57] llegó[58] a[59] las[60] estanterías[61]. El[62] que[63] algunos[64] presumían[65] como[66] un[67] mero[68] aperitivo[69] para[70] paliar[71] la[72] espera[73] del[74] nuevo[75] Bayonetta[76] resultó[77] ser[78] una[79] obra[80] que[81] funciona[82] a[83] todos[84] los[85] niveles[86], un[87] parque[88] de[89] atracciones[90] atemporal[91] que[92] perdurará[93] durante[94] generaciones[95]. Sígannos[96] si[97] quieren[98] ver[99] el[100] porqué[101].



The Wonderful 101

por Pedro J. Martínez

Plataforma: **Wii U**
Desarrollador: **Platinum Games**
Distribuidor: **Nintendo**
Lanzamiento: **23 de agosto de 2013**
Nº de jugadores: **1-5**
Online: **No**

Cien aliados no son suficientes

The Wonderful 101 ni es un beat 'em up convencional ni tiene personajes convencionales. No llevamos al macarra de turno repartiendo mamporros a todo el vecindario, tenemos bajo nuestro control a un centenar de ellos. Cien pintorescos superhéroes embutidos en licra y metal. Cien individuos que se comportan como uno solo, un superorganismo perfectamente compenetrado y listo para crear armas gigantescas uniendo sus propios cuerpos. Los Wonderful 100 (se considera que –al menos informalmente– el que hace ciento uno es el propio jugador que sujeta el tabletomando) pueden ser de cualquier edad, sexo o rincón del mundo, y se irán incorporando gradualmente a nuestra plantilla, haciéndonos sentir cada vez más poderosos.

Como no tiene sentido desarrollar cien personalidades para los cien valientes luchadores, se seleccionó a un puñado de ellos para llevar la voz cantante y se relegó al resto (entre los que se puede encontrar tanto a Wonder-Váter como un homenaje a Manuel Jalón) a hacer bulto con la mayor dignidad posible. Encantadoramente estereotipados y orientados al más absoluto desparrame, los coloridos protagonistas son un torbellino de chascarrillos en mitad del caos, capaces de aportar luz a cualquier drama y salvando el día siempre en el último suspiro y con intervención divina de por medio. Sus diálogos llenan muchos minutos, aportando esa frescura tan necesaria tras el calor de los combates. Hay mucho de Los tres chiflados y la charlotada no se hace esperar, incluso cuando podría parecer –sin serlo– inoportuna.

Uno para todos, todos para uno

Además de hacer el ganso, los wonderhéroes también reparten hostias como catedrales, faltaría más. El buen hacer y la fina técnica de Platinum Games a la hora de elaborar mecánicas y movimientos orientados a buscar ese juego elegante y sofisticado a la par que exigente son cosas ya más que demostradas. Aunque pican de aquí y de allá y se autoplagian sin recato –ni falta que hace– en un par de detalles, las sensaciones al manejar nuestra manada no se parecen a nada que se haya visto antes. Sorprende la cámara fija en vista isométrica, muy old-school, recordando a los prerrenderizados de finales de los noventa, pero rápidamente uno se da cuenta de que a este juego le sienta de maravilla romper tendencias. En muchos aspectos, The Wonderful 101 anda más cerca de Battletoads o Street Gangs que de God of War.

El funcionamiento es sencillo, pero la rampa de aprendizaje se siente muy pronunciada y nadie nos lleva de la mano. Con la pantalla táctil o la palanca derecha se dibujan glifos para cargar los diferentes poderes ofensivos, de forma que una línea recta crea la Hecto-Espada, un círculo el Hecto-Puño, una ele la Hecto-Pistola y así hasta el infinito. Todos los ataques se ejecutan con un solo botón, pero el timing, el uso de las hectofusiones defensivas situadas en los gatillos (¡cuántas batallas habrá salvado el Hecto-Flan!) y la capacidad para crear grupos de ataque independientes suman los condicionantes necesarios para que el sistema de combate resulte tan terriblemente profundo. La oscilación entre ir dando tumbos con los comandos básicos y la danza perfectamente coordinada del jugador experto es, de tan grande, casi inabarcable. Es haber terminado el juego y aún no saber ni la mitad de la película; es estar en tu tercera partida, con más de cuarenta horas a tus espaldas, y seguir aprendiendo con cada enfrentamiento.

> En muchos aspectos, The Wonderful 101 anda más cerca de Battletoads o Street Gangs que de God of War

Aunque se nos permite alternar entre dos niveles de zoom, las áreas de los combates están perfectamente definidas en forma y perspectiva, y pasaremos la mayor parte del tiempo despachando enemigos para que nos permitan avanzar. En esto





no se diferencia tanto de cualquier hack-and-slash de tres al cuarto, pero incluso en lo trivial es capaz de sacar la cabeza y destacar. El uso de las distintas armas/transformaciones/poderes está completamente justificado y no hay ninguna demasiado parecida a otra, y además de jugar con la conveniencia de tal arma para tal tipo de enemigos se consigue dejar hueco a que cada jugador pueda desarrollar su estilo de juego y sus preferencias. Es curioso, pero Kamiya y Sakurai podrían tener más puntos en común de lo que pudiera parecer a simple vista.

Nunca es tarde para otro giro de guión

Los enemigos que ponen las nalgas para que se las apaleemos tienen nombre, y éste es Geathjerk. Alienígenas venidos del espacio con un ejército que dejaría en nada a los trece millones de naves que, según predicaba Carlos Jesús, vendrían de Raticulín. Su objetivo no es otro que arrasar con la humanidad así por las buenas y sin dar demasiadas explicaciones, como cualquier malo estándar de videojuego. La dualidad bien-mal está simplificada y muy bien plasmada desde el principio, pero a la vez llena de ramificaciones que aportan matices interesantes, dudas acerca de la lealtad, la venganza y, sobre todo, la unidad de unos superhéroes que se necesitan unos a otros más de lo que imaginan.

El gusto por la bufonada y la comedia absurda se transpira a través de la piel y el traje de unos personajes incapaces de ponerse de acuerdo o hacer las cosas bien a la primera. Quizá sea la imagen de marca del estudio japonés, quizá sea la ausencia del sentido del ridículo que se impone en lo que podría haber sido una narración seria, o quizá sean las ganas de llevar al extremo la parodia de las pelis tokusatsu que tanto triunfan en Japón, pero lo cierto es que uno puede acabar riendo a carcajadas en el momento más dramático o clavándose las uñas en los muslos por la tensión en el más distendido. Que sea incapaz de tomarse en serio, por supuesto, no le quita un ápice de carácter épico. Caben lecturas interesantes entre cliché y cliché aunque tampoco va de eso la cosa. Ante todo, The Wonderful 101 es un juego que pretende ser divertido y frenético, y donde todos los aspectos estéticos o argumentales se ponen al servicio de la jugabilidad.

A más grande, más fuerte y más malo, mejor

La estructura de niveles está organizada en grandes misiones, cuyo último sector es siempre territorio del descomunal jefazo de turno. La naturaleza arcade y de la vieja escuela que ya marcaba el tono de los combates se eleva como la espuma en unos enfrentamientos absolutamente desequilibrados y furiosamente intensos, a veces incluso agotadores. Todos los adjetivos con los que se ha ido salpicando el texto cobran nueva fuerza cuando los Wonderful 100 cargan su forma definitiva y empiezan a repartir estopa con fruición. Al jugador se le exige más, como es natural, y empieza a adquirir importancia aquello de hacer el glifo grande para crear un arma mayor o mantener un ojo en la barra de fusión para no quedarnos vendidos sin poder atacar ni defendernos.

Cada enfrentamiento final es una orgía de acción y tollinas como nunca se había visto en el medio. Las etapas se suceden rápidamente, variadas y sorprendentes, dotadas de un enfoque distinto al convencional o rayando en la locura. El primero de todos, el general Laambo, ya sienta las bases de lo que nos encontraremos más adelante: escenas casi de dibujos animados donde no existe la relajación y donde, quizá, lo que nos iba funcionando en los niveles normales no termina de resultar útil, forzándonos a dar un paso más en el aprendizaje. Hasta los QTE están bien implementados, haciéndose un uso lógico e intuitivo de los mismos y alejándose de esas combinaciones aleatorias que inundan otros pilares del género.

Ganar está al alcance sólo de los mejores

The Wonderful 101 no tiene el menor interés en entorpecer el progreso del jugador. Igual que en Bayonetta, morir sólo supone una penalización de cara a la puntuación final, devolviéndonos a la

acción como si nada hubiera pasado. Una suerte de créditos infinitos que, sin embargo, no devora la dificultad del título, permitiendo que todos avancen pero, al mismo tiempo, que sólo los que progresen adecuadamente sean dignos de contemplar los aspectos más profundos de su jugabilidad.

No sólo eso, por supuesto. Los chicos de Kamiya se muestran más generosos que nunca, lo cual, teniendo en cuenta los precedentes, no es decir poco. En su rabiosa linealidad se esconden secretos a cientos y coleccionables para reventar una presa. Terminar nuestra primera partida sólo es la punta del iceberg. La incansable búsqueda del platino puro, los modos de dificultad, los logros, documentos, habilidades extra y el miramiento por el detalle hacen de The Wonderful 101 una obra atemporal e imperecedera, siempre vigente. La recolección de todos estos cachivaches desparramados por los escenarios va más allá del propio carácter fetichista y "completista" que, por sí mismo, podría ser leitmotiv más que suficiente. Los premios están a la altura de la satisfacción que provoca su búsqueda. A veces sorprende la cantidad de contenido que es imposible sacar a menos que se superen las cincuenta horas de juego (más o menos dos partidas completas); cosas que otros meterían en DLCs de pago o directamente las usarían para otro videojuego, Platinum Games no vacila en regalárnoslas. No se han guardado una mísera idea.

En su rabiosa linealidad se esconden secretos a cientos y coleccionables para reventar una presa. Terminar nuestra primera partida sólo es la punta del iceberg

un gigante de metal a otro con la mirada vidriosa y sin saber con exactitud en qué consistirá cada experiencia. Hay coqueteos constantes con los puzles y las plataformas, pero claro, quedarse en algo tan arquetípico no sería propio de Kamiya. Los géneros se cruzan, se saludan y se homenajean en un desfile donde cada dinámica nueva que rompe el esquema base lo hace con más fuerza que la anterior: desmembrar un monstruoso robot bípedo y una persecución a toda velocidad serán las primeras, pero no las más sorprendentes.

Las fases de shooter espacial (las hay en todas las perspectivas posibles) sirven tanto para hacer un guiño al jugador de toda la vida como de demostración de facultades. De hecho, se llegó a especular con que Platinum podría ser la compañía idónea para resucitar a Fox McCloud y su cuadrilla, algo que tristemente parece lejos de hacerse realidad. Los homenajes, a veces, también son propios: algunas funciones de la wonder-línea parecen una versión 2.0 del pincel de Okami y las referencias a Viewtiful Joe están por todas partes, desde el amor por el super sentai hasta ese tiempo bala que se deja caer con la partida ya avanzada. Aunque no supone un añadido especialmente reseñable, se permite el juego cooperativo durante las Misiones Wonderful, un modo separado del principal que en realidad no deja de ser una excusa para colocar hasta cinco jugadores a crear hectofusiones como si no hubiera un mañana.

De la noria al tobogán de agua

La abundancia de contenido extra tendría muy poco sentido si el diseño de niveles no recogiera con tanta frecuencia variaciones en su enardecida rutina. Entre los combates hay montones de elementos que nos hacen sentirnos como niños en la entrada de un parque de atracciones, yendo de

Cuero, minifaldas y a lo loco

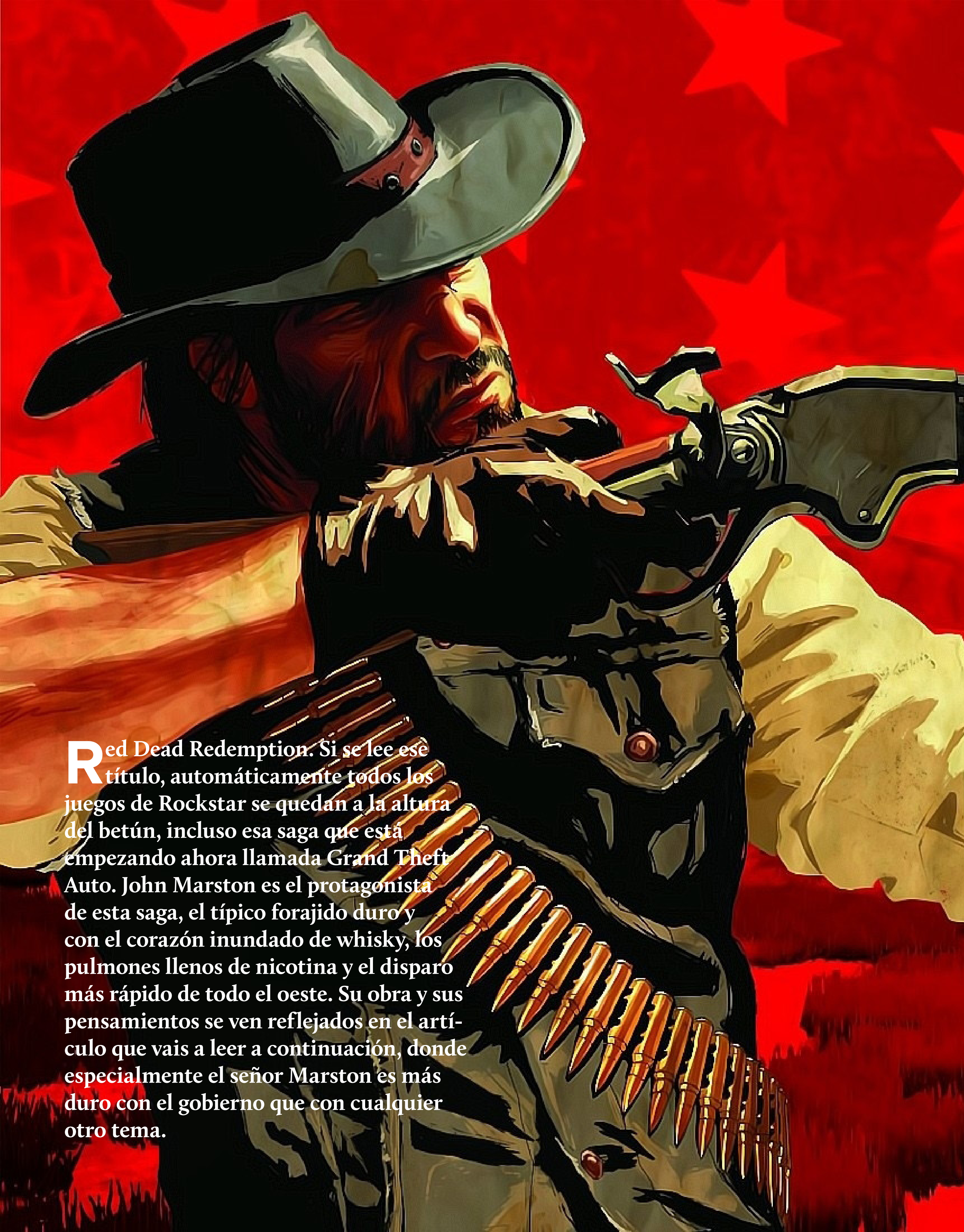
Que los escenarios parezcan maquetas de juguete, y que la cámara tienda a centrarse en las zonas más prominentes durante las presentaciones de las féminas, no es algo casual ni descuidado. La sensación de juego es siempre altísima, impidiendo el acomodo, llenando los niveles de

cacharros, explosiones y brillos. La pantalla rezuma acción y vida constantemente. Si se encuentra algo que pretenda ser realista será por pura casualidad: hasta los personajes brillan como figuras de porcelana. Los diferentes parajes helados, selváticos o biológicos se justifican de sobra con sus particularidades y sus vueltas de tuerca; y a las escenas animadas, especialmente en el tramo final, no se les puede poner una pega, marcando con acierto las transiciones. Algún glitch bobo intenta poner la nota discordante, pero no lo consigue: los combates fluyen rápidos y sin ralentizaciones.

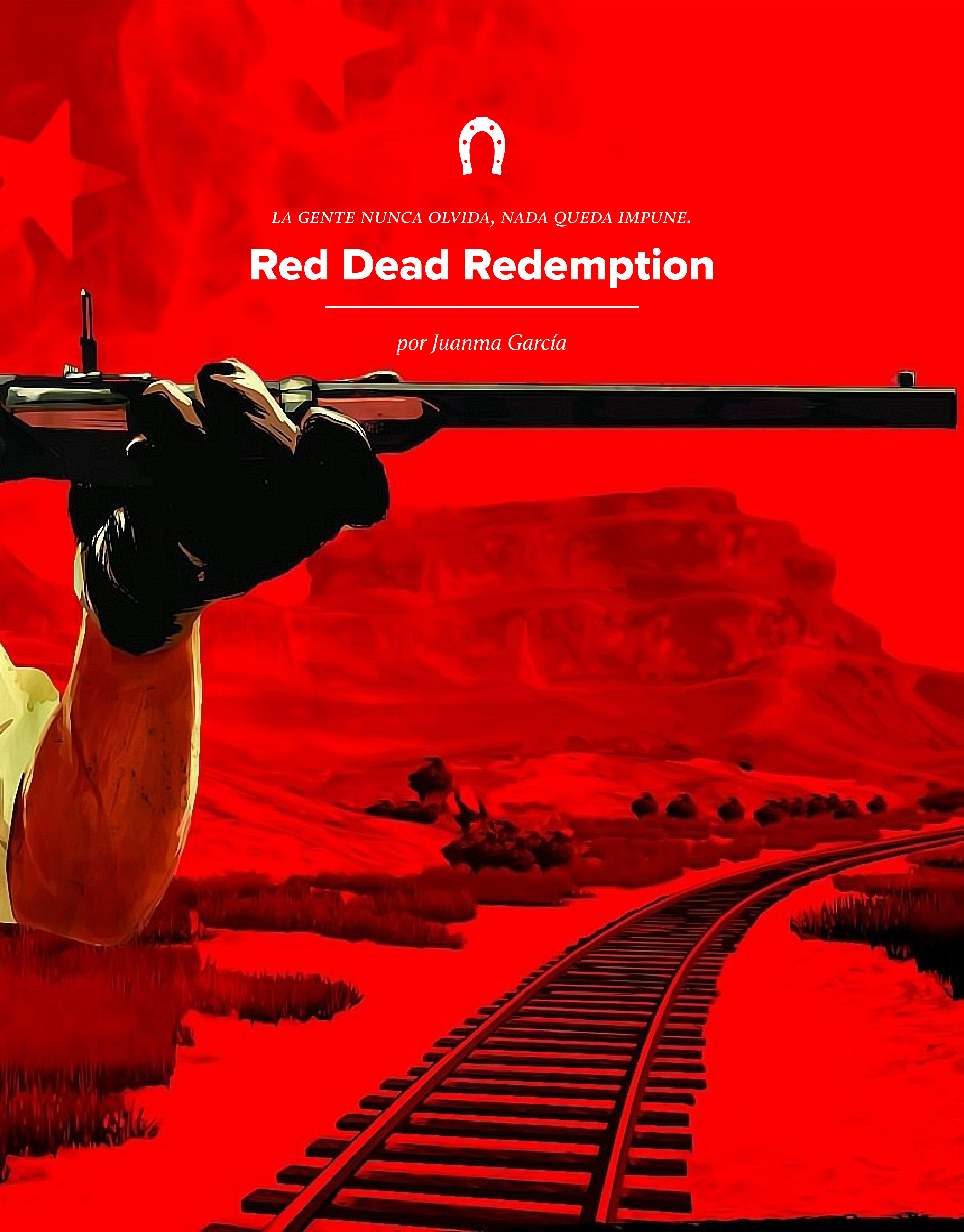
La banda sonora es tan rotunda como el resto del juego: el prólogo, o lo que es lo mismo, nuestro primer contacto con la obra, ya nos sale con coros escritos por el propio Kamiya, viento-metal y orquestas barrocas y recargadas. Esa es la tendencia habitual y sólo se aparta de ella puntualmente, manteniendo un ritmo siempre rápido y mostrando un gusto exquisito por el doble tirabuzón musical y el más-difícil-todavía, aproximándose en ocasiones a las pelis de romanos de los 60 en su clímax infinito. No hay gran variedad de estilos, aunque tampoco es que la necesite: ver cómo aumentan los combos a ritmo de trompeta es acicate más que suficiente, dado el superlativo nivel que alcanzan las composiciones de Hiroshi Yamaguchi y compañía.

The Wonderful 101 es una obra pensada para el jugador, que recoge lo mejor y lo más florido de un género un tanto manoseado y nos lo planta fresco como una lechuga. La burrada de contenido extra lo convierte en duradero, y su profundo mecanismo jugable lo hace inmortal, entrando de lleno en ese exclusivo rincón reservado a los clásicos instantáneos. Su carácter exclusivo y sus pírricas ventas no permitirán que caiga en el olvido en tanto el colectivo de jugadores sepamos valorar su importancia en el sector. Platinum ha vuelto a demostrar que su techo aún está lejos, que su forma de entender los videojuegos funciona a las mil maravillas y que poner el foco en el jugador tradicional sigue siendo necesario por mucho que Nintendo siga sin querer enterarse. No hay prisa por Bayonetta 2, señor Kamiya, siga haciendo lo que usted sabe.





Red Dead Redemption. Si se lee ese título, automáticamente todos los juegos de Rockstar se quedan a la altura del betún, incluso esa saga que está empezando ahora llamada Grand Theft Auto. John Marston es el protagonista de esta saga, el típico forajido duro y con el corazón inundado de whisky, los pulmones llenos de nicotina y el disparo más rápido de todo el oeste. Su obra y sus pensamientos se ven reflejados en el artículo que vais a leer a continuación, donde especialmente el señor Marston es más duro con el gobierno que con cualquier otro tema.



LA GENTE NUNCA OLVIDA, NADA QUEDA IMPUNE.

Red Dead Redemption

por Juanma García

Para entender Red Dead Redemption, primero debemos empatizar con su protagonista, John Marston, ya que sin un personaje como él este título hubiese tenido otro rumbo, probablemente muy inferior al que nos brindaron. El señor Marston es la nota discordante entre todos los acordes de la política y la ley impuestas en aquella época; más valía ser un buen forajido, un bonachón o alguien que quisiera estar en paz con el mundo, antes de que las leyes hicieran de él un blanco perfecto para acabar colgando a dos palmos del suelo con una soga al cuello o una bala alojada en el cráneo. O peor aún, abandonado bajo el sol abrasador de mediodía, tirado en el desierto con los buitres dándose un festín de hígado curtido en whisky.

Así que podemos ver a Marston ensillando su caballo, bajando el ala del sombrero y disponiéndose a cabalgar rumbo hacia el atardecer, al tiempo que rememora su aventura: en Red Dead Redemption somos un exforajido que ha abandonado toda actividad delictiva y únicamente quiere dos cosas: la venganza ante sus antiguos camaradas y la libertad absoluta para su familia. Ambas, curiosamente, tienen que ver con el Bureau –actual FBI– en el sentido en que uno de sus agentes quiere cumplir a rajatabla uno de sus dichos: todo el mundo finalmente tiene que pagar por lo que ha hecho. Edgar Ross, uno de los agentes más prolíficos de la organización, tiene un plan para neutralizar la antigua banda de Marston, pero sin éste no pueden lograrlo, por tanto utiliza el secuestro.

Se muestra una cruel realidad en la que un hombre de familia intenta vivir su vida sin que nadie le atosigue sobre su pasado delictivo, que por otro lado estuvo cargado de anécdotas de tiranía, traición y fechorías que él mismo se encarga de relatar muchas veces. Es aquí donde se abre

el debate y uno se pregunta, ¿debió Marston cumplir su condena en la cárcel sin ayudar a nadie? Es fácil de responder para el gobierno, pero difícil de responder por el ciudadano de a pie; el gobierno prefirió tomar a Marston como su marioneta, actuando ellos de títeres para llevar a cabo objetivos que no hubieran logrado sin su información, destreza e inteligencia. Pero él no quiere su propia libertad ni vivir rodeado de lujos, eso le da exactamente lo mismo; únicamente quiere la libertad y felicidad de su familia.

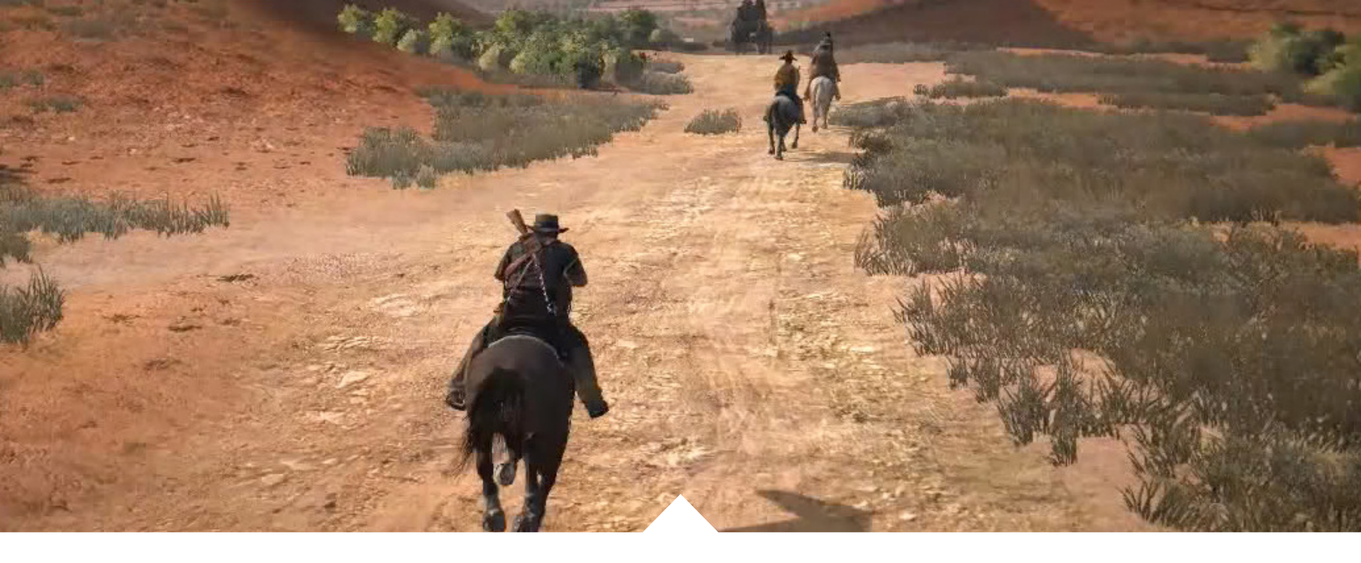
Aunque principalmente Marston quisiera buscar en América la oportunidad de redimirse, pronto se dio cuenta de quienes eran los verdaderos villanos de la ciudad. Al poco tiempo de incorporarse en los planes de Ross, nuestro protagonista va dándose cuenta de que la política y el Bureau son los cerdos que controlan a un exforajido, pero que no son capaces de controlar a un ladrón de bancos. Son capaces de controlar a alguien que ya no quiere hacer cosas como en su pasado, pero no son capaces de controlar las apuestas ilegales de póker o el maltrato a la mujer, quedándose tan solo quietos ante la patética estampa que ambas cosas ofrecen.

ÉL NO QUIERE SU PROPIA LIBERTAD, QUIERE LA LIBERTAD Y LA FELICIDAD DE SU FAMILIA

Tal vez esa sea la razón por la que Marston espera con tanto entusiasmo llegar a México, otra tierra de oportunidades, donde pronto descubre que la nueva tierra de las oportunidades, también está en plena crisis política. La famosa Revolución Mexicana de 1911.

Cuando la sombra de Martson, llena de carácter, y su pose de vaquero irrumpen en México, éste se da cuenta de cómo la política de esta tierra, no es sino una lucha para conservar los derechos de las personas y su dignidad. Un par de principios que brillan por su ausencia en Martson. Y es que, a pesar de que alguna vez las pueda ver cerca, no son más que un puro espejismo que tal vez su asqueado corazón de nicotina, creyó sentir. Al fin y al cabo, Marston no es la única persona que seguramente estuviera atada al gobierno; en aquella época la explotación del trabajo en las minas era inhumana, donde la gente trabajaba día y noche para llevar a su casa un plato de comida con el que alimentar a su familia. Mientras la otra cara de la moneda, el





gobierno, vivía bien y sin ningún problema económico o con riesgos de padecer alguna enfermedad relacionada con dicho trabajo.

Nuestro protagonista es, sin dejar lugar a dudas, una víctima que pierde una batalla tras otra. Batallas que pierde contra él mismo, contra su ética, sus valores y sus sentimientos. No le queda otra opción, el Bureau nunca le quitará el yugo del esclavo que es. Y como padre de familia, no debe dejar de luchar para conseguir su meta.

Durante la realización de todos estos trabajos que el gobierno policial obliga hacer, nuestro protagonista logra reflexionar sobre todo aquello que estará aprendiendo su hijo Jack de todo esto: la muerte, la esclavitud, la liberación o el ojo por ojo que tantas veces se ve en el guión del juego. Ese es uno de los mayores miedos que tiene Marston, que su hijo acabe siendo un hombre de la misma calaña como él fue en el pasado. Un forajido que robaba el ganado y el dinero a familias que más tarde, aparecerían inertes bajo el asfixiante sol del lejano Oeste. No obstante, su hijo Jack y él no son ni mucho menos iguales; mientras uno ha vivido en la demencia de la sangre y el polvo por el desierto, el otro está viviendo bajo un gran cultivo cultural, refugiado en la literatura del momento y siguiendo de cerca el nacimiento de grande avances tecnológicos e industriales.

Eso puede suponer una derrota moral para Marston, pero él sabe que si su hijo es un poco inteligente, jamás llevará esa vida cruel y esclava que tanto le ha marcado.

El progreso moral de Marston carece de etapas dentro del desarrollo del juego, pues es prácticamente similar en todo momento. Una moralidad que se basa en el abandono de sus creencias con el objetivo de conseguir envejecer junto a su familia, y donde la única preocupación que debería soportar es la de avistar que ningún animal se escape del rancho, o de que su hijo crezca sano en una disciplina para gente inteligente y perspicaz como es él. Al fin y al cabo, es lo cualquier padre desea para su descendencia, por muy complicada que sea su vida.

La sombra de Marston a medida que avanzamos se va haciendo cada vez más grande y empieza a ser conocido por cada rincón del escenario en el que transcurren sus aventuras, provocando el cuchicheo cada vez que cualquier pobre diablo le reconoce. Llegados a ese punto, es el único momento donde la libertad no se pagará al contado, pues en otras ocasiones viviremos situaciones en las que tendremos que ayudar a gente, coaccionados para salvar a nuestra familia, gente que probablemente quisiéramos acribillar a balazos si estuviéramos en otra posición, pero que por el contrario tenemos que tragar: políticos, empresarios, gente ruin, policías corruptos, gobernantes chiflados y largo etcétera que bien podríamos encontrar en la actualidad un saludo a nuestros transparentes, dignos y

eficientes políticos.

Es por eso que Marston tiene claro que su libertad termina donde pueda empezar la de su familia y si para lograr esta libertad debe enfrentarse a sus antiguos camaradas, lo hace. Si tiene que ponerse el yugo del esclavo con el Bureau, lo hace. Si tiene que estafar a gente, también lo hace. Todo sea, por morir como un anciano honrado y no como un forajido ruin y mezquino. Contradictorio.

Metiéndonos en comparaciones cinéfilas, Red Dead Redemption recuerda a Gangs Of New York de Martin Scorsese, estrenada en 2002. El punto de partida de ambos títulos es la libertad y cualquier medio para conseguirla. Dentro de esta lucha por la libertad se encuentra la violencia, la manipulación y la preocupación por generaciones futuras, en el caso de Marston, la evolución futura de su hijo. Aunque obviamente no es la misma historia, el plan que presentan ambas producciones están muy influenciadas por la codicia del ser humano ante un cargo político, o una distinción mediante medallas como puede ser el caso del inspector Edgar Ross. Cosas, que por otro lado, bien poco le importan a la ciudadanía, la cual vive bajo un cielo gobernado por malhechores que han olvidado que la voz del pueblo es el arma de una nación, y que sólo se detendrá con sangre y muerte. Sin Perdón de Clint Eastwood puede ser también una buena opción para trasladar algo de trasfondo de Red Dead Redemption a la gran pantalla. Si hacemos memoria, en ella aparecían varios forajidos dispuestos a agotar sus últimos combustibles en este "oficio", todo esto llevando sobre sí una corona de espinas que hacía sangrar cada vez que los fantasmas del pasado venían a visitar a los protagonistas, igual que a Marston.

Fuera de comparaciones, y ya para finalizar este artículo, decir que Red Dead Redemption es simplemente eso, añoranza a tomarse un lingotazo de whisky sin destilar alejados de cualquier problema, de cualquier enfrentamiento con cuatro tiranos de poca monta. Mientras que el reloj del envejecimiento no cesa, en ese transcurso temporal que es tu rancho, junto con tu mujer y con tu hijo, el cual pronto tomará su propio camino. Red Dead Redemption, huele a esclavitud, pero deja un pequeño aroma de libertad.



Beyond the curtain

por Israel Fernández

– ¿Qué haces papá?
– Jugar.
– ¿Eso es un juego o una peli?
– No sé, ¿tú que crees?
– Parece una peli. ¿Es una peli?

De los ad hominem más recurrentes que giran en torno a la figura del creativo, hay uno especialmente consolidado: «David Cage es un director de cine frustrado». Nada más lejos de la realidad. Cage maneja presupuestos con los que Hal Hartley rodaría una decena de dramas y sus incontinencias narrativas no encajan dentro de ninguna estructura cinematográfica comercial, acaso más cercano a las TV movies. Preguntarse si estamos ante un videojuego o una videoaventura (o película interactiva) es un discurso de los '80 y, ni ofrece diálogo, ni me interesa. Llamémoslo como queramos, pero David Cage hace exactamente lo que quiere hacer.

No obstante, Cage comulga con ruedas de molino. En los albores del año 2000, el CEO de Quantic Dream proyectaba para Dreamcast una idea revolucionaria, una valiente propuesta donde el jugador invadía el mundo del juego y podía hacer casi cualquier cosa —como entablar conversaciones con absolutamente todos los NPC del juego o poseer sus cuerpos y vivir parte de sus vidas—. Y desde entonces, Cage ha ido quitando capas y capas a sus mecánicas hasta borrarles el significado, ya sea con una app para móviles que reduce toda interacción a un mínimo obligatorio, ya sea castrando el lenguaje a emoticonos de rutina, enterrando todos aquellos valores que una vez le encumbraron como creador. No se trata de mímesis, sino de usurpación. Todos hemos intentado en algún momento acercar los videojuegos a no-jugadores —sus obras son muy susceptibles frente a novias abstrusas y padres reacios; él consigue esa meta, pero vulgarizando el contexto—. En Beyond: Two Souls, en un punto concreto mi mujer me preguntó: «¿Por qué elegir entre besar o no, cuando ella claramente se muere por besarle?» «¿Y si no pulsas ningún botón?». De nada sirve todo el gargantuesco esfuerzo de los actores, maquilladores, operadores, regidores, música emotiva de manual y tropecientos mil píxeles danzando en armonía… todo se viene abajo porque se rompe la regla básica del avatar: ser la cáscara del jugador. David Cage decide por mi, me condiciona con imposiciones veladas, él tiene la historia cogida por los cuernos pero insiste en una «libertad nunca antes vista» (y cito textualmente). Y me viene a la memoria esa cuestión final en 'The Lady or the Tiger?' donde el camino estaba condenado antes siquiera de ser asumido. Sin acción no hay reacción.

Convivir con sus fantasmas sería más cómodo si dejase a la historia fluir como cualquier narración procedimental. Jugar irrita, por muy escondidos que estén los QTE —sustituidos por círculos blancos—, se siente la falsedad, los tirones de la PS3, la carga de texturas, se desmorona el espectáculo, se descubren las máscaras. Y los anacronismos



temporales no ayudan. La narrativa fragmentada busca originar un marco general donde todo encaje —¿como en 'Rayuela'?— pero fracasa en sus intenciones al cortar demasiados elementos y focalizar nimiedades haciéndolas pasar por transcendentales. En uno de esos momentos, Jodie Holmes nos recuerda que estamos jugando con ella (¡y le incomoda!). Todas las personas que rodean a la protagonista pretenden controlarla de alguna manera. Sus padres [adoptivos] la entregan contra su voluntad a un investigador de fenómenos paranormales -Nathan Dawkins- y éste a la CIA. Y la CIA, como no, la utiliza de marioneta al servicio e intereses del Estado. Hasta Aiden, su alma compañera, siente celos cuando Jodie concreta una cita con Ryan Clayton, el apuesto oficial de la CIA. Da igual si sabotea(s) o no la cita, el final será lacrimógeno. Jodie siempre forma parte de una función de títeres donde el único hilo explícito es el del propio Aiden. La historia se percibe como una gran pantomima y la única persona preocupada por su libertad es su madre biológica, recluida —con mucha ironía— en un psiquiátrico y sumida en un coma perpetuo.

En los capítulos de Jodie-niña, los temores funcionan por universales. Aquí la obra triunfa con solvencia, sin recursos efectistas, quizá por propiciar una íntima interacción entre el espectador-personaje y porque los niños se entienden más sinceros. En el otro extremo, un tour de force de preparación física y mental para entrar en las filas de la CIA que desemboca en el momento más vergonzante del juego: en una escena concreta, Jodie debe resolver una compleja ecuación manteniendo pulsados varios botones. ¿Es eso lo que entiende David Cage por esfuerzo y sacrificio? Entonces todos los jugadores somos una panda de idiotas. Ella está satisfecha de resolver el problema, pero nosotros no deducimos su felicidad, la ignoramos. Cage nos invita a cuestionarnos lo que vemos confundiéndonos con reiterados flashbacks y considera que su responsabilidad artística queda saldada. Cage se siente cómodo en la silla del director. Ya ni siquiera es aquel auteur de los '90.

Beyond: Two Souls responde a inquietudes adolescentes o aún peor, a ansiedades párvulas. Si en Omikron: The Nomad Souls (Quantic Dream, 1999) construía un frankenstein de mecánicas que funcionaban con dispar acierto pero asumido riesgo, en 'Beyond' aborda desde el drama cotidiano, la sci-fi de bajo vuelo —donde conviven el peor Shyamalan con un batiburrillo de tics del género— hasta llegar a un punto muerto donde cada capítulo es un nuevo escenario que replica todo lo que le gusta a Cage, todas las ideas (prestadas) de la libreta. Pero a diferencia de Shyamalan, su mayor fracaso radica en su impersonalidad: 'Beyond' es una metapelícula hueca, donde la mano del guionista toma la parte por el todo y asfixia el contenido narrativo, espoleada por una falta preocupante de sentido del equilibrio y un afán completista. No hay un solo minuto del metraje en el que sintamos estar ante una obra firma Cage, como sí ocurría con 'Omikron'. Si esta industria no ha avanzado en cuanto a mecánicas, sí lo han hecho los hábitos de los jugadores. Y sus cantos de sirena donde sentencia haber «inventado un género», no calan más allá del amarillismo de turno. Puede que sea precisamente eso lo que ande buscando.

"Un título imprescindible para PS3", reza la carátula española de 'Beyond'. 'El País' es el medio. 'El País', periódico que durante casi cuatro décadas de historia no se ha caracterizado precisamente por dar cobertura a videojuegos como forma de expresión, sirve de publicidad grandilocuente y confiere un tono más serio (que no más veraz). Aún así, 'Beyond' debe existir, aunque sea para señalar con el dedo "así es como NO deben hacerse videojuegos". Una historia construida a base de set pieces aisladas no es una construcción sólida, sino un frívolo despropósito. En su poso se sirve una lección final: se disfruta más cuando el espectáculo visual no enseña descaradamente sus engranajes internos, sus poleas y sus botones mágicos para funcionar, como un reloj transparente. Cage cree en una convivencia interna de lenguajes y formatos, en un mestizaje casto mediante la representación de lo cotidiano y lo sobrenatural que nunca es tanto. Yo no lo creo por una sencilla razón: David Cage nunca ha querido hacer videojuegos. Son su excusa para cambiar el mundo.

MÚSICA, PLATAFORMAS Y OTRAS ESPECIAS.

Rayman Legends

por Juanma García

En las fraguas de mi infancia, guardan lugar un montón de videojuegos de diferentes categorías, pero curiosamente los que más recuerdo son los de plataformas y los shooter. Juegos que abordaban una temática sencilla, directa y que ni mucho menos caían en la monotonía impuesta ahora por la industria.

El primer momento en el que me puse a jugar a Rayman, fue en su lanzamiento allá por 1995 y si hablo de él, lo primero que me viene a la mente es el mundo de la música -también llamado Band Land-, que muchos de vosotros recordaréis. Ese mundo en especial es una de las razones para entender toda la saga, dado que está repleta de música lo mires por donde lo mires, y ésta es realmente asombrosa. Donde quiero llegar con esto, es que la música es uno de los aspectos más importantes de cualquier juego de la saga, y en Rayman Legends, esto se vuelve a confirmar.

Lo primero que podemos destacar de este gran título es su banda sonora, y es que es simplemente una manera de dejar en evidencia a casi cualquier título del género. Desde las piezas musicales que suenan en el videojuego, hasta esos originales finales de mundo con piezas como Castle Rock o la versión ranchera del nos demuestran que la innovación es posible con un poco de esfuerzo y trabajo. Seguramente, y pongo la mano en el fuego, que cuando escuchasteis tal versión esbozasteis una sonrisa, o directamente la carcajada resonó por toda la casa.

En el término de la jugabilidad, se vuelve a recuperar lo ofrecido en Rayman Origins sin apenas novedades visibles cuando controlamos únicamente al personaje principal. Eso sí, hay en cambio algunas misiones donde tendremos que interactuar con un personaje llamado Murphy, que por desgracia tampoco tiene mucho misterio, dado que se limita a pulsar un botón cuando queremos que este simpático personaje nos aparte un obstáculo de nuestro camino, o nos active una plataforma móvil por la que podamos continuar nuestro camino. Pero realmente, nos da igual, la jugabilidad tampoco es un tema que hubiera que tratar objetivamente porque todo se resumía a lo primero que he explicado, es como su anterior entrega, incluyendo el rescate de diminutos en las puertas ocultas de cada nivel del juego, obtención de monedas calavera y la recolección de lums, siempre presentes.

Hay algo que he echado en falta y es que en anteriores títulos teníamos niveles en los que podíamos manejar un mosquito morado, convirtiendo el juego en una experiencia arcade, acción que esta vez no hemos podido disfrutar y por la que habría que tirar de las orejas al responsable. Aun así, para compensar este fallo se han añadido niveles para sentirnos también en este género como los ya nombrados niveles musicales, o los niveles contrarreloj donde tendremos que desplazarnos lateralmente para evitar que la pantalla nos devore y nosotros nos quedemos muertos del asco, literalmente.

Todo un acierto ha sido hacer los escenarios aún más vivos que en la anterior entrega, cosa que cuesta imaginar, pero que Rayman Legends ha conseguido con creces, dominando muchos terrenos a lo largo de 6 mundos totalmente diferentes tanto en temática como en jugabilidad. Por ejemplo, en el mundo de 20.000 Lums De Viaje Submarino, se nos presentarán desde fábricas sumergidas en el océano donde tendremos que ser sigilosos y oportunistas, a luchas frenéticas por salir a la superficie antes de que nos devore una criatura marina gigante. El aspecto gráfico luce de maravilla y está hecho con detalle, con mucho mimo y en el cual no se echa de menos prácticamente nada.

A pesar de esto, y de lo mucho que me ha gustado el juego, he navegado en mí mismo y por más que he reflexionado no he logrado sacar exactamente en qué se centra el juego, por tanto es uno de esos cocktails al que le meten un poco de todo y que casualmente, sabe de vicio. Lleva un poco de salta-salta, música, mata-mata y diversión a raudales. Vamos, que resumiendo todo esto,

Con todo esto, Rayman Legends es una apuesta a la innovación, una de esas pocas maravillas que podemos contemplar en el diseño, y una aventura plataformera dirigida para todo tipo de públicos, desde el más inepto en el género, al más experto de los jugadores. Una vez más, podemos creer en los juegos de plataformas, porque aún, siguen muy vivos en esta lucha titánica de los videojuegos.



Flowering

por Israel Fernández

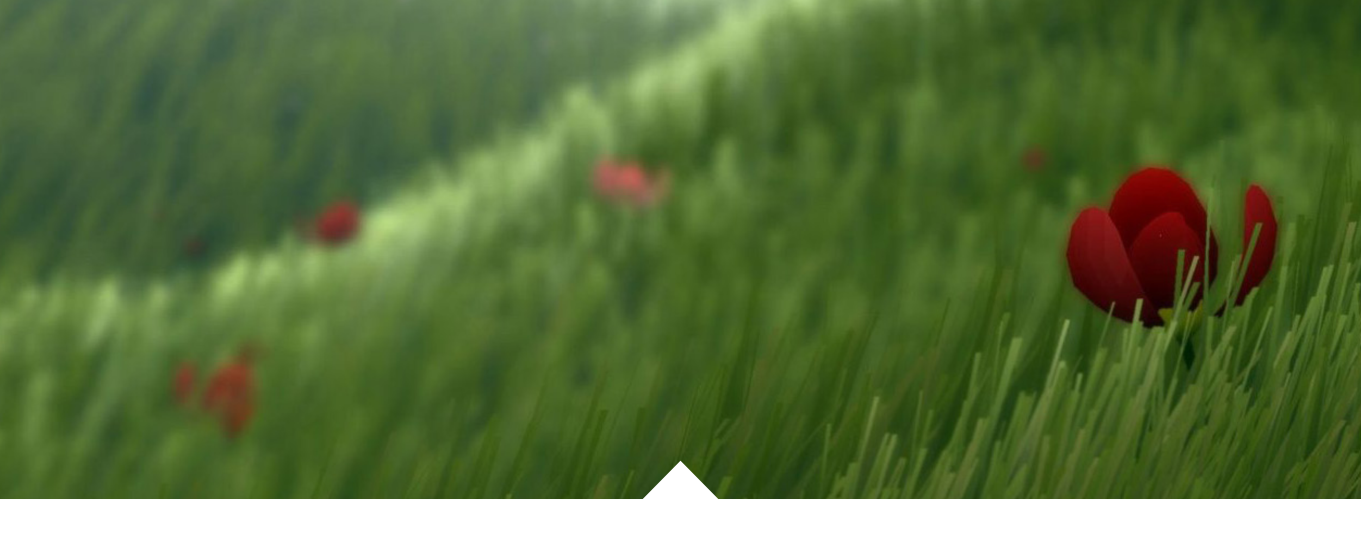
En el tríptico que conforman las tres piezas desarrolladas por *thatgamecompany* en exclusiva para PlayStation Network, flOw se presenta como un ensayo minimalista sin adendas ni óbolos y, en el otro extremo, Journey se excede en dramatismos, demasiado consciente de las apoyaturas orquestales y los recursos ambientales. *Flower*, en cambio, es el puente perfecto entre la filosofía de la compañía y sus logros como videojuego.

Me encontré por primera vez con *Flower* en una batalla bastante jodida de mi vida. No podría explicar cómo, pero sirva decir que la situación se arregló como se arreglan todas las cosas y, aunque indirectamente, diría que Flower tuvo algo que ver. Cinco años después vuelvo a él, como al viejo monje escorado y ensimismado en sus labores. Y celebro el reencuentro.

Jenova Chen y su equipo no pueden huir de los sentimientos negativos. No pueden en tanto un *final boss* plantea el reto que resuelve el juego; no pueden eludir el sempiterno enfrentamiento dual del bien contra el mal, porque forma parte de nuestro génesis narrativo y porque detrás de cada videojuego hay una persona o grupo de personas, con las emociones de cualquiera. *Flower* comienza con un pétalo desprendiéndose de una flor para acabar sembrándose en la otra punta del nivel, en esa zona de aterrizaje donde florece con todo su esplendor. Por tanto, ese pétalo asume una misión vital, y en su viaje se sacrifica como el fruto madurado y desecado para convertirse en semilla de la que nacerá un nuevo fruto. Como la parábola bíblica, para engendrar hijos hay que ofrendar al primogénito. Esta actitud cíclica comprende siempre un tránsito y un riesgo: morir para renacer. Y gracias al resultado, el sentimiento cambia de polaridad. Eludir el lenguaje tradicional con el que se comunican los videojuegos a favor de una comunión puramente emocional no es sino otra forma de lenguaje.

Según el testimonio de los propios creadores, el concepto del juego devino mientras Chen conducía por la autopista I-5 hacia Los Ángeles, asombrado por los inmensos campos de hierba verde que poblaban el lado derecho de la bahía. Éste se preguntaba cómo podría captar la esencia de la experiencia —de manera interactiva—, cómo recoger la inmensidad de la naturaleza en su estado natural. Concibió *Flower* como «un encuentro íntimo con las flores», donde se manifiesta la futilidad y el frágil equilibrio del ecosistema. Tardaron año y medio en dar forma por medio de mecánicas a aquellas abstracciones.

Reducir un personaje o avatar a un pétalo —mostrado en tercera persona— simplifica los problemas que adquiere comunicar capas y capas de emociones. Un pétalo, por tanto, es la unidad mínima que necesita el jugador para comunicarse con el juego. Como Buda, no necesita nada más porque está completo. Según Chen, las flores se movían por deseo propio, un ansia intangible de avanzar y rivalizar contra la expansión del gris cemento de la ciudad donde el creativo vivió toda su infancia. Shanghái era así una prisión mono-



cromática que le extirpaba la creatividad, 'el alma' que diría algún new age. Pero en realidad, el pétalo somos cada uno de nosotros, y sentimos la virtud del creador.

En *Flower*, esa rivalidad biográfica está presente durante todo el juego. Nuestro ecosistema se derrumba cuando las estructuras urbanas van apareciendo progresivamente, inundando el inocente mundo igual que una invasión extraterrestre o como puede sentirse una tribu aborigen o un animal atrapado dentro de un complejo comercial. Van entrando la electricidad, la civilización, el poder del hombre. El discurso convive de manera comedida sin convertirse en un manifiesto bioterrorista gracias a las diferentes aristas de una mecánica tan simple como «pulsa cualquier botón». Primero el molino impulsado por la energía eólica, después la farola —algo más alta que el molino— dependiente de la energía cinética, después la torre de alta tensión —a su vez más alta que la farola—, que se eleva como agujas de un castillo gótico, con ojos rojos que humean y delgadas extensiones como las patas de una araña gigante. Nosotros somos el hálito que insufla vida entre la muerte y nosotros decidimos el ritmo de esa conquista. Pueden eludirse las reflexiones implícitas y seguir sintiendo que hemos creado algo hermoso.

Después (y aquí se sirve una lección importante), el YO pasa a ser NOSOTROS. Toda esa estela culebreante de pétalos nos señala con elegancia nuestros logros gracias al trabajo, o más bien a la capacidad de trabajar unidos. De cómo un enjambre —que resume a todo el equipo de *thatgamecompany* en los créditos finales del juego— logra tareas imposibles como derruir estructuras incólumes y despegarle la vileza hasta purificarlas. Así nos comunica el estudio desarrollador sus trabas laborales y las dificultades de emprender cualquier empresa [empresa que casi desaparece durante el desarrollo de Journey pero que, tras meses de idas y venidas, se reunió como una familia para finalizar la obra, caracterizada precisamente por su componente colaborativo].

Flower funciona también como juego musical. Gracias a un algoritmo específico, cada vez que se abre una nueva flor se ejecuta un acorde dentro de la melodía de fondo. Se compone así una partitura y nosotros desplegamos la coreografía. Pese a la limitación de la aleatoriedad —siempre sonaremos afinados—, la *performance* de estos dos elementos nos comunica el mismo mensaje: la naturaleza vive en (h)armonía. Jenova Chen declama orgulloso que sus juegos son experiencias que nacen de una emoción para después encontrarse con la mecánica. Lo jugable, por tanto, está en segundo plano. Lo que no advirtió Jenova fue que sus juegos escapaban de cualquier categoría al trascender sobre ellas y así sus mecánicas eran una innovación absoluta dentro del medio. Como juego podría reprochársele brevedad, pero sus pétalos son perennes. He tardado cinco años en volver a visitar las oníricas praderas y quizá dentro de otros cinco vuelva a ellas con el mismo deseo: encontrar un adalid de paz entre tanta batalla.

METROID EVOLUTION

por Aitor Velasco

PUSH START BUTTON
© 1986 NINTENDO

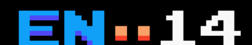
Año 2075. Me dirijo hacia Zebes. La Federación Galáctica me ha encomendado esta misión tras haber mandado diferentes tropas sin éxito alguno. Los Piratas espaciales han conseguido criar Metroids en cautividad y soy la única que puede pararlos. Me dispongo a ponerme mi traje, mi única herramienta de supervivencia y pongo rumbo hacia el planeta. Mi nombre es Samus Aran y soy cazarrecompensas.

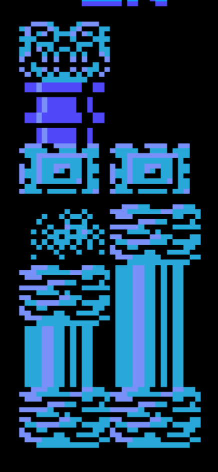
Años 80, plena época dorada de Nintendo, con NES en auge dominando el mercado gracias a Mario y Zelda, entre otros. Era el momento idóneo para la creación de nuevos juegos con una consola ya asentada. Con esta situación, el equipo de Nintendo RD1, con Yoshio Sakamoto, Satoru Okada y Gunpei Yokoi al cargo, inició el desarrollo de un shooter horizontal que rompiera los esquemas conocidos hasta el momento. Para ello, se añadió el desarrollo aventurero y el "back-tracking" tan particular de The Legend of Zelda a este género. De esta forma la experiencia fue complementada, metiendo al jugador en un entorno solitario, logrado gracias al estilo gráfico y la banda sonora, a cargo de Hirozaru Tanaka. Consiguiendo así, Metroid.

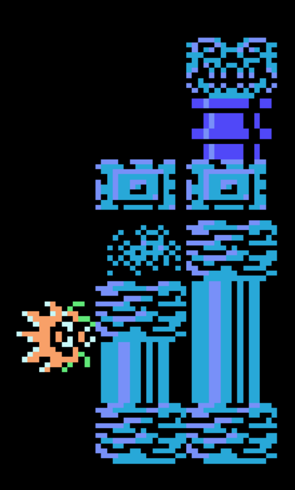
No solo son estos factores los que hacen único a Metroid. Otro de ellos, es su dificultad, ya que no solo basa su camino en derrotar a duros enemigos, si no en el hecho de avanzar a la siguiente zona con cautela y nuestra mayor habilidad, explorando todo lo necesario para encontrar la mejora para nuestro personaje. Entonces, nuestro camino se hacía más liviano, haciendo que el jugador se confíe, pero no por mucho tiempo: enemigos más fuertes nos esperarían después. Tal vez su único problema fue el arcaico sistema de guardado basado en passwords.

La exploración, mencionada arriba, tal vez sea el punto más fuerte que caracteriza a Metroid. Contando con un mapeado enorme para aquella época, más aun teniendo todas sus salas conectadas entre sí, en las cuales encontraríamos tanques de energía, de misiles, mejoras y como no, bosses. Caracterizándose gracias a una gran intuitividad, por el hecho de que tras la obtención de cada mejora, nuestra obligación era usarla próximamente, a modo de tutorial encubierto.

Y finalmente, el factor sorpresa, tal vez fue el que le hizo cosechar el éxito. Nadie se esperaba un juego como Metroid en NES, una amplia paleta de colores y un mapeado para explorar durante horas, calando hondo en el jugador. Con todo esto, al final del juego no pudimos encontrar mayor sorpresa que descubrir que el personaje que habíamos estado llevando durante nuestra aventura era una mujer, quitándose ésta su traje si habíamos conseguido el buen final. Hasta el momento, nadie podía saber nada de esto, hasta en el manual de juego Samus era tratada como un hombre. Un cambio a última hora, seguramente para lograr mayor impresión, siendo la primera protagonista importante de un videojuego.







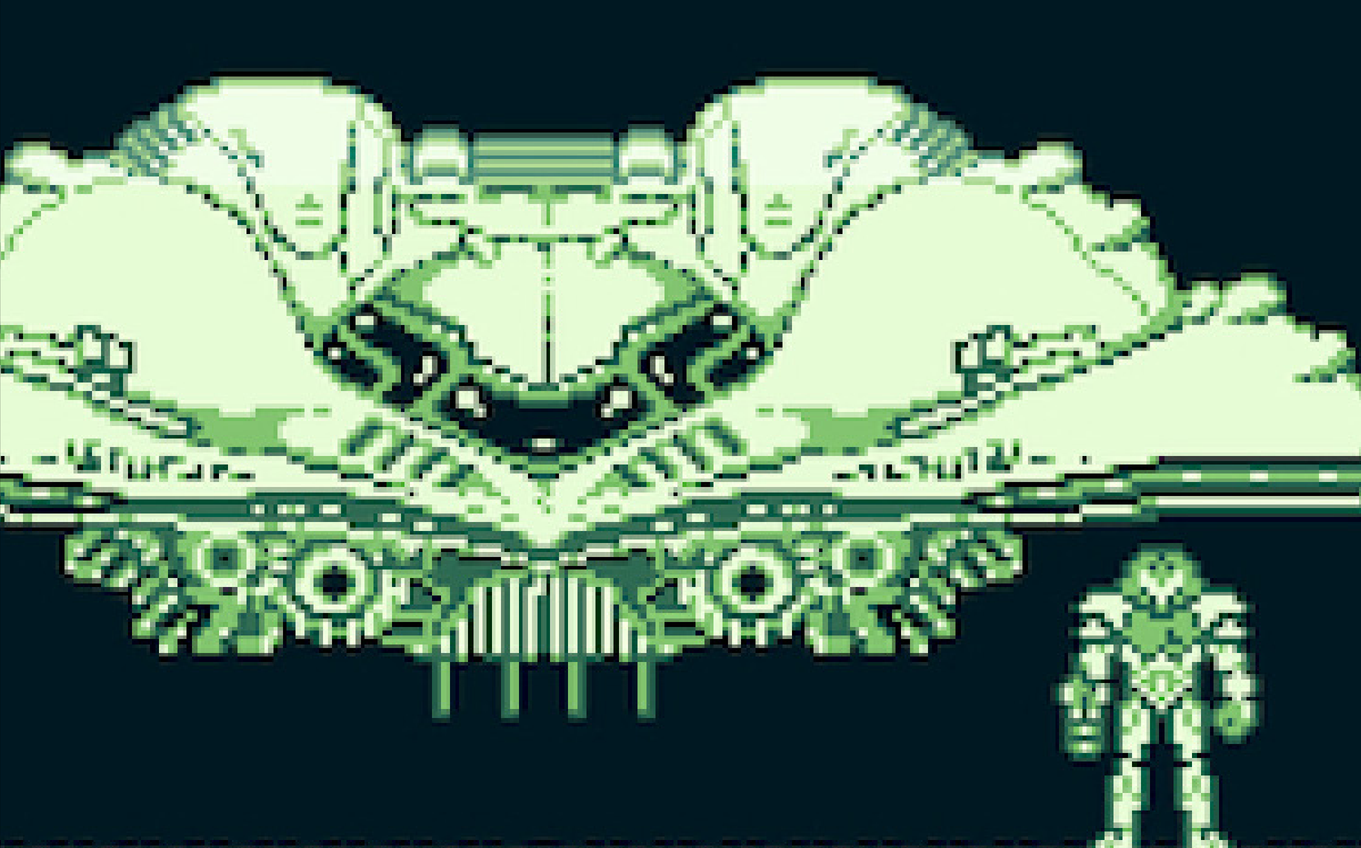




Con la salida de GameBoy, el mercado portátil supuso un gran negocio hacia el que dirigirse, por ello Nintendo decidió volver a ponerse a manos de un Metroid. Esta decisión supuso tener que someter a severos cambios el juego, no tan solo siendo el hecho de los gráficos en blanco y negro, también el reducido tamaño de la pantalla. Para lograr mantener la esencia jugable, ampliaron el sprite de Samus para poder detallarlo más y rediseñar el traje "Varia Suit", teniendo éste los hombros más grandes para que su característica principal no solo fuese el color.

En Metroid II se incluyeron algunas novedades que cambiaron bastante la mecánica del juego. Algo importante fue la posibilidad de guardar la partida en los diferentes puntos de guardado del mapeado, gracias a la pila del cartucho. Pero sin duda algo que destacó fue el cambio en el avance del videojuego, manteniendo su estilo libre pero a la vez desbloqueando zonas destruyendo el determinado número de "Metroids" que se encontrasen en nuestra zona actual. Amén de la nueva posibilidad de agacharnos y por ello, apuntar mejor dependiendo de la situación.

Esta nueva entrega rompió bastante con el juego original, notándose esto en las ventas, siendo América el territorio en el que la saga cosechaba más éxito de nuevo, motivo por el cual Nintendo lanzó primero el juego allí. Por estos motivos, en la compañía japonesa surgieron opiniones reacias a la continuación de esta saga, ya que para ellos Japón debía ser el objetivo principal y alcanzar su mayor éxito en su país natal. Aun así, tiempo después y aprovechando el final del juego, se continuó con la saga.



Super Metroid

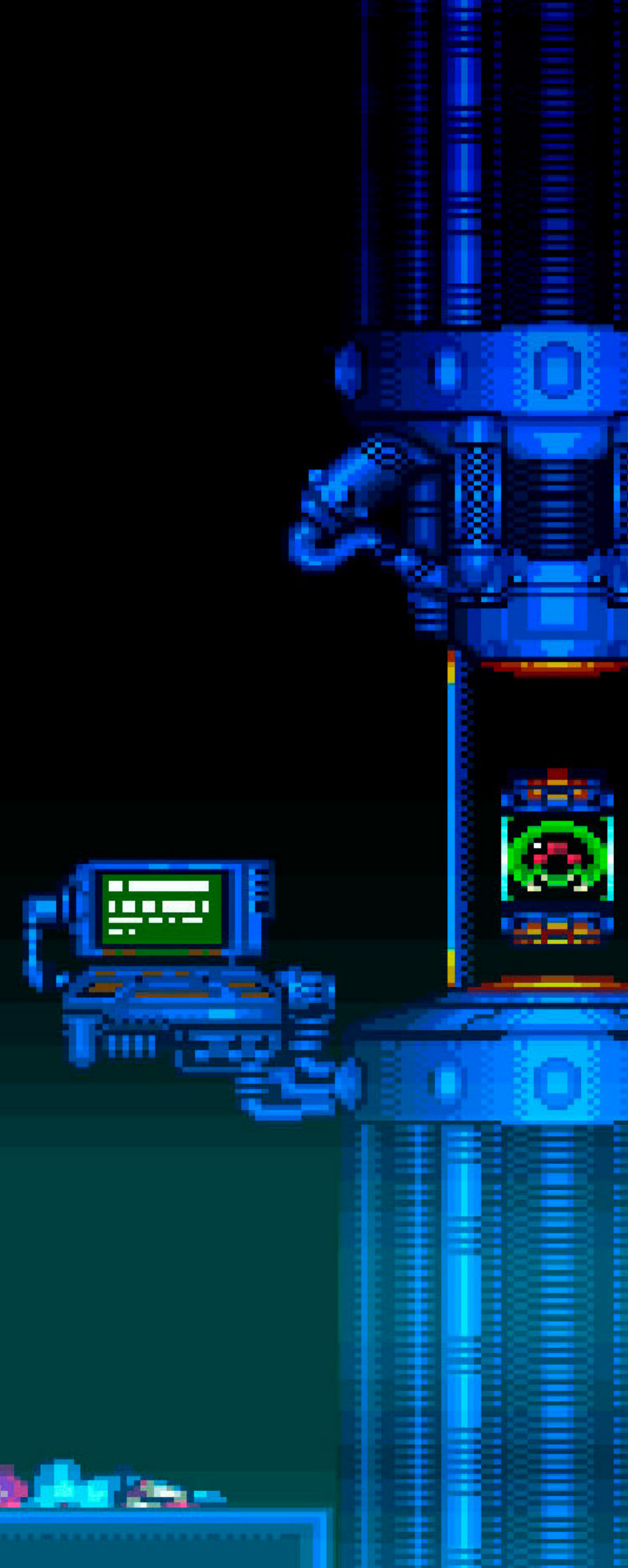
Un tiempo después, y continuando la historia dejada, Super Metroid fue anunciado y asombró a muchos jugadores. Este fue un proyecto muy ambicioso para la época, estando al borde de ser cancelado numerosas veces debido a las limitaciones de Super Nintendo, ya que el juego ocupa totalmente el tamaño del cartucho de la consola.

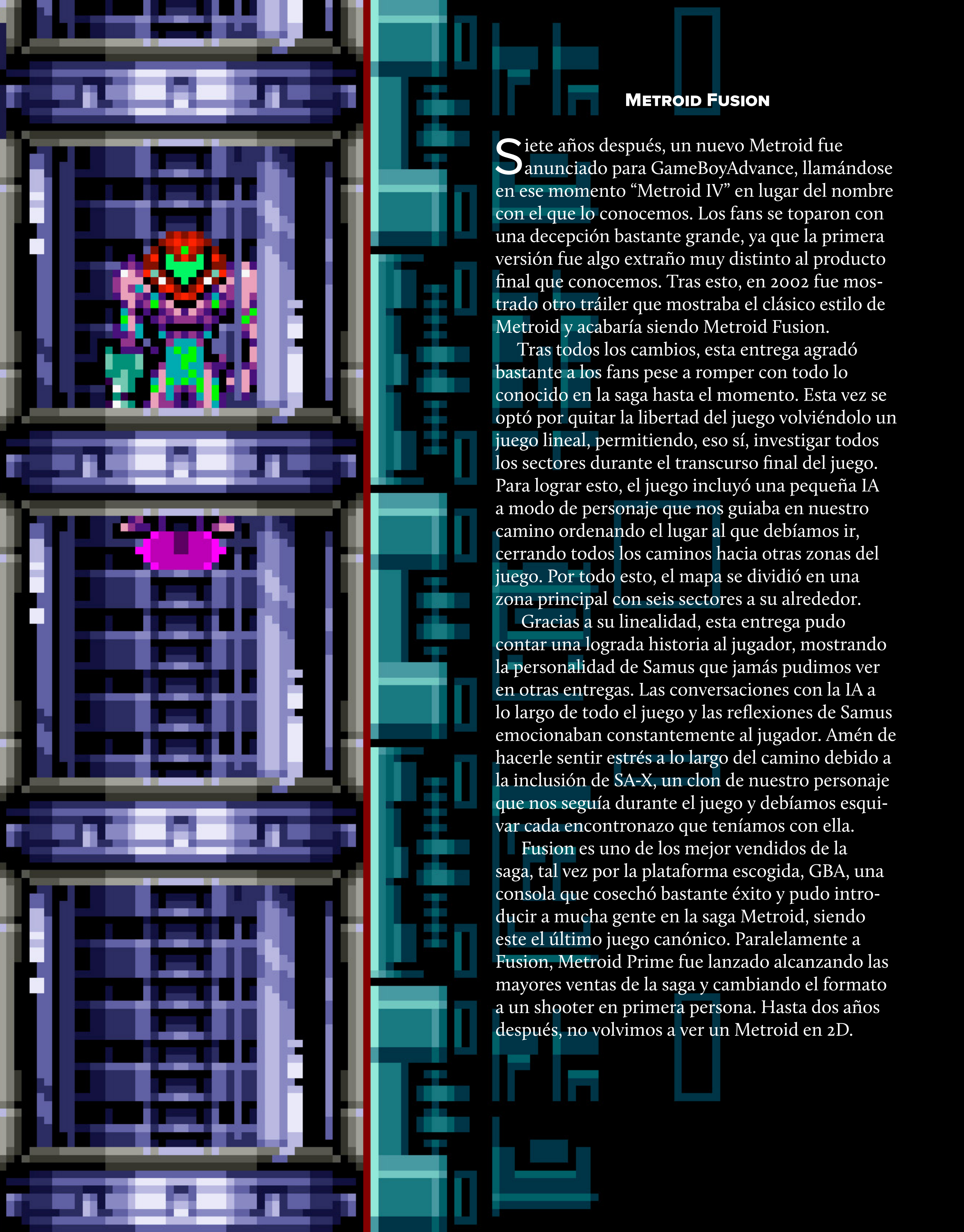
Considerado por muchos jugadores, el mejor de la saga y uno de los mejores videojuegos de la historia. La afirmación bien podría ser bastante cierta, esta entrega dotó de mucha personalidad a la saga y es el estándar de lo que hoy la gente conoce como Metroid. Se mejoraron muchos aspectos del juego y se pulieron diversos detalles en la jugabilidad, tales como la implementación de un minimapa y el poder tener el mapeado completo en el menú de pausa, que fue lo más agradecido en esta entrega. También hay que destacar que esta vez podíamos apuntar en ocho direcciones distintas gracias a los botones L y R del mando de SNES, y nuevos power-up, entre ellos el rayo enganche y el visor de Rayos X.

Esta entrega es el metroid más libre y lleno de posibilidades. Siendo un gran aliciente en la comunidad speedrunner que desde sus inicios ha estado empeñada en buscar las mejores rutas y el mayor sequence breaking para el juego, todo esto gracias a un inmenso y cuidadosamente distribuido mapeado por explorar.

A nivel gráfico, fue uno de los reyes de los 16 bits, teniendo hasta el más mínimo detalle lo que le otorgaba una inmersión espectacular para la época, una gran variedad de enemigos y zonas muy diferenciables entre sí, el cual fue un factor que se echó mucho de menos en la anterior entrega.

Por desgracia, la saga volvió a estamparse en ventas, quizá fue por la mala fecha escogida, con las plataformas de siguiente generación anunciadas y los usuarios prestando poca atención a las actuales. Las ventas volvieron a ser desastrosas en Japón mientras que en América y Europa superaron la anterior entrega. Todos estos motivos, causaron que Metroid se tomase un descanso indefinido.





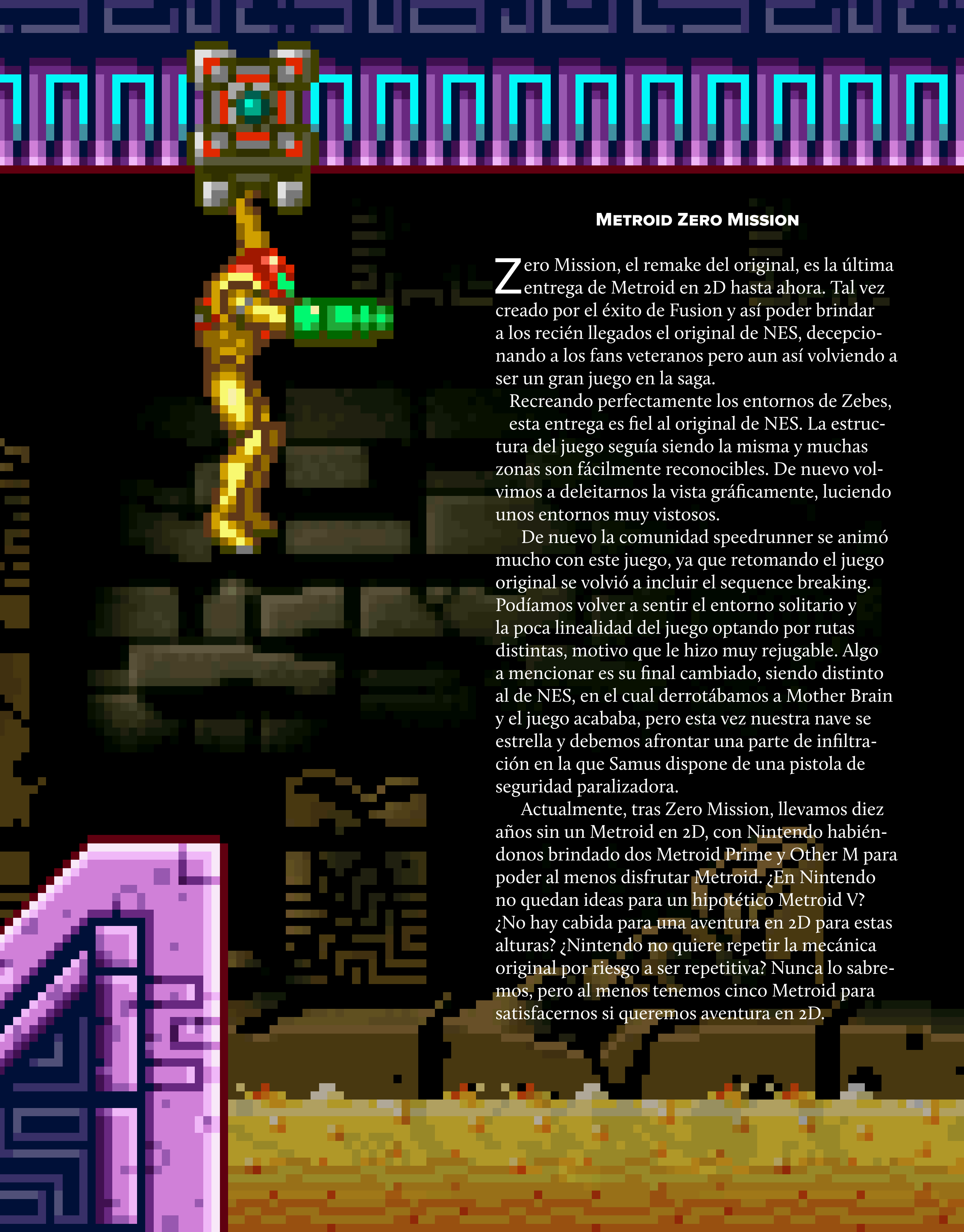
Metroid Fusion

Siete años después, un nuevo Metroid fue anunciado para GameBoyAdvance, llamándose en ese momento "Metroid IV" en lugar del nombre con el que lo conocemos. Los fans se toparon con una decepción bastante grande, ya que la primera versión fue algo extraño muy distinto al producto final que conocemos. Tras esto, en 2002 fue mostrado otro tráiler que mostraba el clásico estilo de Metroid y acabaría siendo Metroid Fusion.

Tras todos los cambios, esta entrega agradó bastante a los fans pese a romper con todo lo conocido en la saga hasta el momento. Esta vez se optó por quitar la libertad del juego volviéndolo un juego lineal, permitiendo, eso sí, investigar todos los sectores durante el transcurso final del juego. Para lograr esto, el juego incluyó una pequeña IA a modo de personaje que nos guiaba en nuestro camino ordenando el lugar al que debíamos ir, cerrando todos los caminos hacia otras zonas del juego. Por todo esto, el mapa se dividió en una zona principal con seis sectores a su alrededor.

Gracias a su linealidad, esta entrega pudo contar una lograda historia al jugador, mostrando la personalidad de Samus que jamás pudimos ver en otras entregas. Las conversaciones con la IA a lo largo de todo el juego y las reflexiones de Samus emocionaban constantemente al jugador. Amén de hacerle sentir estrés a lo largo del camino debido a la inclusión de SA-X, un clon de nuestro personaje que nos seguía durante el juego y debíamos esquivar cada encontronazo que teníamos con ella.

Fusion es uno de los mejor vendidos de la saga, tal vez por la plataforma escogida, GBA, una consola que cosechó bastante éxito y pudo introducir a mucha gente en la saga Metroid, siendo este el último juego canónico. Paralelamente a Fusion, Metroid Prime fue lanzado alcanzando las mayores ventas de la saga y cambiando el formato a un shooter en primera persona. Hasta dos años después, no volvimos a ver un Metroid en 2D.



Metroid Zero Mission

Zero Mission, el remake del original, es la última entrega de Metroid en 2D hasta ahora. Tal vez creado por el éxito de Fusion y así poder brindar a los recién llegados el original de NES, decepcionando a los fans veteranos pero aun así volviendo a ser un gran juego en la saga.

Recreando perfectamente los entornos de Zebes, esta entrega es fiel al original de NES. La estructura del juego seguía siendo la misma y muchas zonas son fácilmente reconocibles. De nuevo volvimos a deleitarnos la vista gráficamente, luciendo unos entornos muy vistosos.

De nuevo la comunidad speedrunner se animó mucho con este juego, ya que retomando el juego original se volvió a incluir el sequence breaking. Podíamos volver a sentir el entorno solitario y la poca linealidad del juego optando por rutas distintas, motivo que le hizo muy rejugable. Algo a mencionar es su final cambiado, siendo distinto al de NES, en el cual derrotábamos a Mother Brain y el juego acababa, pero esta vez nuestra nave se estrella y debemos afrontar una parte de infiltración en la que Samus dispone de una pistola de seguridad paralizadora.

Actualmente, tras Zero Mission, llevamos diez años sin un Metroid en 2D, con Nintendo habiéndonos brindado dos Metroid Prime y Other M para poder al menos disfrutar Metroid. ¿En Nintendo no quedan ideas para un hipotético Metroid V? ¿No hay cabida para una aventura en 2D para estas alturas? ¿Nintendo no quiere repetir la mecánica original por riesgo a ser repetitiva? Nunca lo sabremos, pero al menos tenemos cinco Metroid para satisfacernos si queremos aventura en 2D.

¿QUIERES UNA COPIA DE COD: GHOSTS?

GAME REPORT SORTEA HASTA EL 15/6/14 DOS COPIAS DE CALL OF DUTY: GHOSTS PARA XBOX360 Y PLAYSTATION3.

Entrarán en el sorteo los que hagan un RT al tweet del sorteo correspondiente a la plataforma que elijan:

@GameReport_ES sortea dos copias de Call of Duty: Ghosts para PS3 hasta el 7/6/07 Retuitea para paraticipar.

@GameReport_ES sortea dos copias de Call of Duty: Ghosts para Xbox360 hasta el 7/6/07 Retuitea para paraticipar.



En caso de hacer RT a los dos tweets, se le asignará al participante aleatoriamente a uno de los dos.

En un periodo máximo de una semana después de la finalización del plazo, se contactará con los ganadores por twitter para pedirles sus datos.

**En caso de que no se pueda contactar con el seleccionado o no se pueda entregar el premio. Se repetirá el proceso de selección siendo este eliminado de la lista de participantes.*
***GAME REPORT se reserva el derecho a usar el nombre de usuario de TWITTER de los ganadores con fines promocionales.*
****El mero hecho de participar en el sorteo implica que el usuario acepta totalmente las condiciones.*



A veces el marco lo es todo

por Alejandro Patiño

Una despedida incómoda en el 'Saloon', el ruido sordo de un disparo a la salida y una nube de polvo tras los cascos de mi caballo. Salgo de Armadillo a medianoche, la luna brillante, una mancha blanca y enorme recortada sobre el despejado cielo del desierto. Su perfecta circunferencia me recuerda las redondas ubres de la maldita furcia que ha pasado la última hora cabalgándome. El hedor a sexo sucio y sordidez me sube de la entrepierna, mezclándose con el rancio aroma del cuero gastado y sudado del chaleco.

Debido al incidente con la marrana de perfecto trasero, voy a tener que pasar la noche al raso. Detengo a mi caballo en el sitio que mejor me ha parecido, y es que mi cabeza, embotada por la rubia destilación a la que en Armadillo llaman whisky, no se ha percatado de que es un lugar tan bueno para acampar como cualquier otro recorrido en la última media hora. En mitad de la nada me detengo y me dejo caer del caballo, con la resignada resolución del que sabe que está demasiado borracho como para bajarse como una persona

Una vez me levanto, hago una hoguera con los mecánicos movimientos del que ha pasado más años durmiendo al raso que en mullidos colchones de lana vieja. Saco de las alforjas esa botella que me quedó de ayer. ¡Maldita sea! ¡Vacía! La lanzo a lo lejos del desierto y escucho a alguna alimaña correr asustada. "Malditos armadillos" -pienso- y escupo al suelo al tiempo que busco en mi cinto mi bolsita de tabaco. Agarro un buen puñado y me lo meto en la boca, masticándolo lenta y acompasadamente, extrayéndole el amargo y reconfortante sabor que siempre me relaja. Mientras tanto me lío un cigarro gordo y panchudo, como la viciosa posadera cuarentona que me desvirgó a los trece años. Cigarro liado, escupo el tabaco al suelo y me lo enciendo agarrando un palito de la hoguera. De nuevo me dirijo a las alforjas, y saco una foto del maldito bastardo hijo de chacal al que me han encargado eliminar: un tal John Marston. Se dice que merodea por Armadillo tratando de pasar desapercibido.

Cuando me doy cuenta, noto el brillo del sol en mis ojos y despierto con un terrible dolor de



cabeza. Por la posición del sol intuyo que es mediodía, y espero que el turbio asunto de la prematura muerte de una prostituta ya se habrá olvidado en una ciudad de mala muerte. Ensillo mi caballo y me pongo rumbo a Armadillo, tratando de encontrar al tal John Marston, un hijo de mala madre que ha llenado de plomo a toda la guarida de las minas hace menos de una semana. Nada más llegar decido aclarar el gaznate con un chorrito de whisky barato, así que me dirijo a la posada, y allí encuentro al maldito Marston. Encaja perfectamente en el dibujo del cartel 'Wanted'.

Me dirijo hacia su posición en la barra, la mano en la pistola, listo para desenfundar. Sin embargo, antes de llegar, Marston se gira y me lanza una copa vacía a la cara. ¡Me lo advirtieron! Este hijo de mala madre es un diablo. No tengo tiempo para sacar la pistola y Marston ya me apunta, sus ojos clavados en los míos como puñales. Lo siguiente que vislumbro a través de mi mirada ensangrentada es el ala de su estúpido sombrero, sucio y raído por el árido viento del desierto. No me mira cuando me habla. Tan solo dice que me esperaba. Escupe al suelo en un gesto mezcla de desidia y aire de grandeza. Enfoca su pistola hacia mi cara. Rezo lo que sé. ¡Bang!

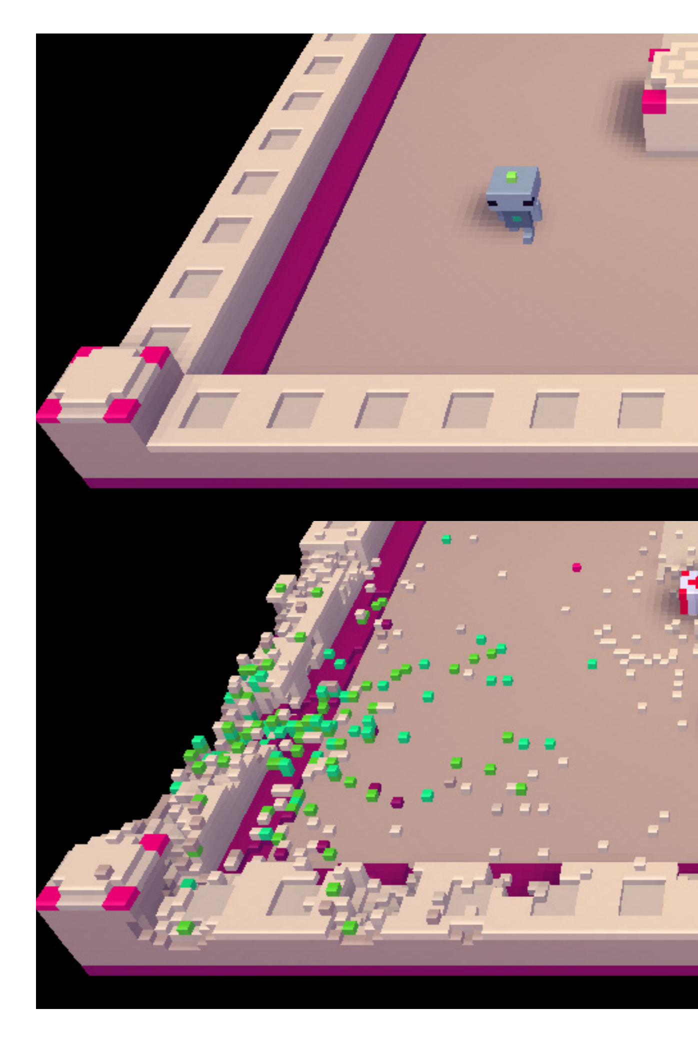
Voxatron, ¿juego o herramienta?

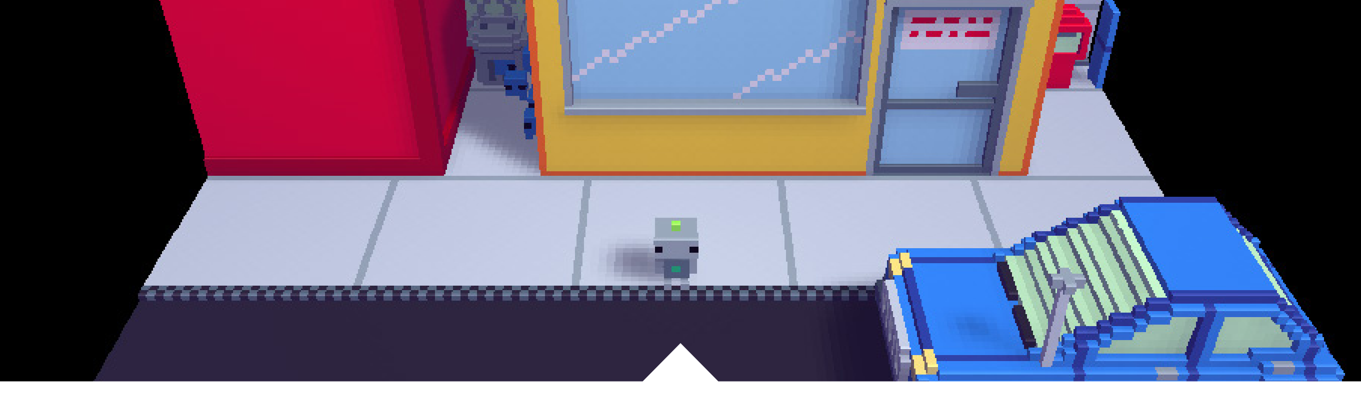
por Víctor Paredes

Año 2010. La desarrolladora Lexaloffle decide lanzar una obra con tanto potencial que hacía que mis gayumbos se pusieran tensos cada vez que escuchaba el nombre de Voxatron.

Este título se podría definir como "lo que se te ocurra" mezclado con el rollo arcade, voxels que conforman pura psicodelia, chiptune y mucho pew pew ya que porta una sencilla herramienta, potenciada por la imaginación de cada usuario, que te permite crear contenido y compartirlo en forma de cartuchos desde su propia plataforma y acceder a ella a través de la interfaz de la obra. El contenido aportado por los desarrolladores son ciertos recursos predeterminados además de unos pocos cartuchos con pequeñas muestras de elementos que se pueden lograr y minijuegos bastante adictivos que incitan dar forma a tus propios proyectos con mecánicas tan atractivas como, por ejemplo, aprovechar la gravedad de los voxels para derrumbar construcciones y esparcirlos como si fuesen piezas de Lego o incluso que los eventos sucedan según transcurran ciertos periodos de tiempo pudiendo alterar casi cualquier factor de la partida.

Todos hemos vivido la locura de los mods y otras formas de transformar un juego para aumentar su "vida" o darle un lavado de cara, pero Voxatron supone llevar esa idea al extremo dejando que los propios jugadores hagan prácticamente casi todo el contenido a dentro del título utilizando actuando en cierto modo como desarrolladores. Conforme





avanza su lento aunque prometedor desarrollo queda cada vez más claro que está enfocado en traer nuevos elementos para que los susodichos jugadores se interesen por el editor y se animen a crear todo lo que les venga en gana, y aunque hoy día se desconoce si albergará un juego completo una vez se concluya su proceso de desarrollo llama la atención esa apuesta por una generación de personas dispuestas a tomar el relevo y trabajar de forma altruista para que otros lo disfruten. Una vez se accede a los cartuchos de niveles creados por los usuarios se puede admirar cantidades industriales de material como por ejemplo prototipos de mecánicas, ideas ingeniosas o juegos completos oscilando entre pobres y magníficos, pero en definitiva esconde auténticas joyas que aumentan la rejugabilidad condicionándola a lo que aportan los interesados en el editor, que hoy día es muchísimo y por lo tanto amortiza el juego. Debido a esto se ha formado una comunidad sustanciosa que conforme pasa el tiempo va tomando fuerza y que nadie puede determinar hasta dónde llegará, pero su crecimiento avanza de forma constante y demuestra la buena aceptación por parte de los que han comprado la obra que tras cuatro años siguen complacidos de adquirir tal producto, entre los que yo mismo me encuentro.

¿Juego o herramienta? La pregunta que da título a estas líneas se podría responder entonces de una forma sencilla, Voxatron hasta ahora se ha comercializado como una herramienta y los propios usuarios han sido los que lo han transformado en un juego, simple y llanamente. Ellos han sido el engranaje clave para el éxito de la obra aunque Lexaloffle lleve enfrascado en ella tanto tiempo y el que haga falta por concluirlo, ya que hoy día la mayoría de clientes prefieren un mayor periodo de desarrollo para que el contenido sea mayor siempre y cuando puedan trastear con él durante todo el proceso o al menos eso es lo que han demostrado todos los que han seguido desde su origen el proyecto con fidelidad y paciencia. Aquí es donde se puede apreciar el potencial que tiene lucir el prototipo de tu idea usando este método tan común hoy día: de forma eficaz con una pequeña parte del juego se determina si es viable la idea según la aceptación de esta y mientras va creciendo, a parte de contar con el apoyo de todo un grupo de personas dedicadas a reportar cualquier tipo de obstáculo perfeccionando su uso mientras en este caso preparan contenido con su editor, ya que desde el primer momento la obra portaba la posibilidad de acceder desde si misma a lo que cualquier alma caritativa deseaba subir a la red. Siendo sincero cuando pienso en todo esto mi mente hace la imagen del equipo de la desarrolladora dejándose los ojos delante de la pantalla con material de sus usuarios, por lo que pueden acabar utilizando mecánicas y contenido de estos si no lo han hecho ya.

Tras exponer mi manifiesto sobre por qué Voxatron es una maravillosa herramienta que nos ha brindado Lexaloffle y que sus jugadores lo han transformado también en un increíble juego, queda por decir que su distribución desde sus versiones más tempranas también ha sido una buena forma de familiarizar a sus clientes y estimular a los clientes potenciales implicándolos desde el primer minuto con el proyecto y haciéndolo un mérito de todos, no solo atribuido a los desarrolladores.

Mind: Path to Thalamus; referencias, obras e ideas

por Carlos Coronado

Si alguien cree que un videojuego se empieza a gestar cuando uno empieza a crear contenido, mejor que dedique su tiempo a otros menesteres. Como todos los productos en los que la creatividad tiene un gran peso, los videojuegos se empiezan gestando desde la cabeza, pasando un gran proceso conceptual y de análisis de referentes brutal. Hay que empezar a rechazar la idea del desarrollador-genio que en un momento "Eureka!" tiene una idea brutal y eso le hace crear el proyecto de su vida. La idea y puesta en escena es muy romántica, sí, pero aunque puede que haya algún caso en el que esto sea así, no es habitual ver buenos proyectos basados en esta teoría de lo romántico.

Vivimos en un mundo que es capaz de generar cultura a tal velocidad que aunque viviéramos mil años no seríamos capaz de empaparnos de toda la cultura generada en una semana. Día a día nos bombardean referencias, imágenes, sonidos, palabras y olores. ¿Qué sentido tiene pues crear un proyecto sin tener en cuenta este bombardeo cultural? Las ideas no pueden aislarse, y hoy en día la originalidad total no existe. Tan solo se puede realizar vínculos entre conceptos en apariencia inconexos para generar nueva obra en teoría nueva, pero que no nace de la nada como si lo hizo Jesucristo. ¿O alguien pensaba que Mind: Path to Thalamus es todo creación de una mente enferma?

No, no lo es. Ni la idea detrás de su jugabilidad ni el concepto de algunos paisajes. No me hace sentir vergüenza decir que para mí la jugabilidad de Mind es una mezcla entre la jugabilidad de Portal mezclada con la jugabilidad de Journey. Así de sencillo. Considero que la parte creativa de esta absorción de cultura viene en ser capaz de crear el nexo y saber perfilar las ideas para que estas encajen creando una idea nueva. De hecho, en muchas ocasiones, incluso los creadores de contenido no somos conscientes de que lo que estamos creando no es nuevo y en ocasiones no paramos de inventar la sopa de ajos. Creemos que es nuevo, pero luego, cuando comentamos la idea a gente con criterio, siempre, siempre alguien nos dirá que ya hay "algo parecido" o que tal persona ya pensó lo mismo unos años, décadas, siglos o milenos atrás. En el caso de Mind, recuerdo perfectamente cómo se me ocurrió la idea de realizar unos puzles en los que el jugador debe mirar los reflejos de unas estructuras para poder navegar por estas. A grandes rasgos, las estructuras son de mentira, y solo en los reflejos en el agua de estas veremos que partes están verdaderamente rotas y que partes no lo están.

Fue en una clase horrorosamente aburrida de tercero de diseño audiovisual sobre "estética y teoría general del arte". Recuerdo que Victoria Sacco, nuestra profesora argentina, estaba explicando la obra de varios artistas contemporáneos sudamericanos, y, aunque no recuerdo la obra ni el artista autor de ella, si recuerdo donde había basado ese artista su obra: el salar de Uyuni. La imagen de este



entorno natural me dejó roto. El salar de Uyuni es un salar de Sudamérica plano y tan extenso que cuando llueve se produce un fenómeno sin igual. Sobre la plana capa de sal se crea una fina película de agua y esto provoca que el salar se convierta en el espejo más grande del mundo. Tal cual. Como se puede ver en la siguiente imagen, la idea general del nivel de Mind es prácticamente la misma, pero aprovechando este fenómeno para generar la tan preciada jugabilidad.

Curiosamente, y muy a mi pesar, fue la asignatura de historia del arte contemporáneo la que más influenció mi obra de mind. Yo hice el bachillerato tecnológico y siempre he sido uno de esos nerds de "números". Cuando en la universidad me obligaron a estudiar historia del arte moderno reconozco que no me hacía ninguna gracia, pero a medida que iba aprendiendo más y más en la asignatura se me abrieron los ojos. Y luego llegó el Land Art. Entonces se me salieron los ojos de las cuencas.

El Land Art es una corriente artística postmoderna en la que el artista genera la obra de arte, siempre efímera, sobre el paisaje. El paisaje es la propia obra de arte, y como los paisajes tienen la manía de cambiar con las estaciones, la obra de arte también cambia. Por ejemplo, la obra "Spiral Jetty" de Robert Smithson, construida sobre El Gran Lago Salado, aparece visible o se sumerge en función de las Mareas, el viento, etc. Este hecho, reinterpretado, es la jugabilidad más básica de Mind. De aquí vino la idea de las partes del escenario que se elevan cuando llueve y la idea de los objetos que solo aparecen en la oscuridad de la noche. El resto de ideas, en mayor o menor medida, han sido siempre derivadas de esta, y aunque hay otras muchas influencias, siendo las otras dos más importantes la saga de libros "La Torre Oscura" y la película "Mr Nobody", fue una obra de arte la que hizo despertar Mind. Quizás sea mentira aquello de que el arte ha muerto.

No se trata de ser multidisciplinar, sino de tener el suficiente criterio para saber transportar conceptos de un campo a otros de forma lógica, coherente y satisfactoria. En mi caso, fueron dos obras de arte moderno (antes detestaba el arte moderno) las que me hicieron crear la semilla que va a derivar en Mind: Path to Thalamus, juego de puzles en primera persona en el que los paisajes son los puzles. Tuve la gran suerte de no cerrarme en mi mismo y aceptar que aunque no me gustara el mundo del arte, si le ponía un mínimo de atención había conceptos que podía extrapolar a mi campo, los videojuegos. Curiosamente, Victoria Sacco, a la que nunca le escondí que su asignatura no me gustaba nada, me invitó recientemente a dar una clase a sus alumnos en el marco de la misma asignatura que ella me dio a mí. En esa clase de 3 horas solo hablé de videojuegos. Efectivamente, las influencias funcionan en ambos sentidos.

Un cuento de almas y espadas

---

por Alejandro Patiño



Transcending history and the world, a tale of souls and swords, eternally retold.

Cuenta la leyenda que hace miles de años, existió un arma tan mágica como maldita. El portador de tan malogrado arma llegó a estar tan consumido por el odio y la ira que logró transmitir al inanimado objeto todo su mal karma. Nadie recuerda hoy en día al portador de aquel instrumento de muerte, aunque algunos rumorean que el arma sigue muy presente en nuestro mundo. Se habla de dos espadas gemelas en el mercado de Venecia. Se dice que pertenecieron a la colección privada del siempre extravagante y actualmente desaparecido comerciante Vercci. En los mentideros de la vieja ciudad de los canales se puede escuchar a día de hoy de todo, pero un rumor cobra especial relevancia. El asalto del último de los barcos de mercancía del famoso mercader por parte del pirata español Cervantes de León. Un murmullo que habla fuerte y claro sobre una oportunidad para aquellos que quieran hacerse con el poder legendario del que habla la leyenda. Muy pocos serán capaces de dominar el rencor y la rabia que mueven a un arma como Soul Edge. Pero sin duda aquellos que lo logren contarán con el poder necesario para cambiar el mundo y la historia. Una lucha se aproxima. Una batalla a muerte entre aquellos que ansían el poder que otorga el arma y los que buscan liberar al mundo de tan malvada influencia.

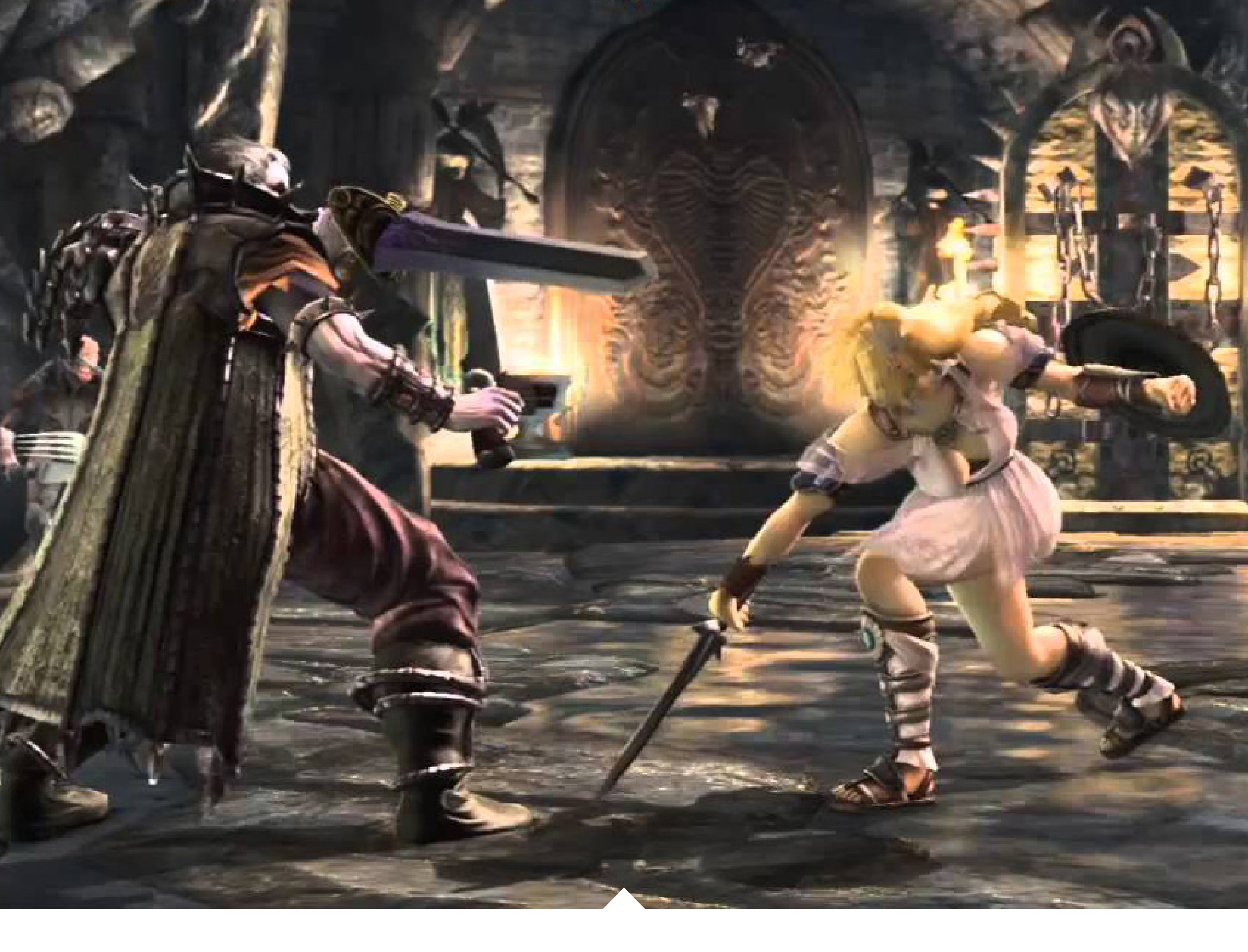
SOPHITIA SE DEJABA LLEVAR POR SU ESPADA, BAILANDO ALREDEDOR DEL ENEMIGO CON MOVIMIENTOS CIRCULARES Y RÍTMICOS

Era una cálida mañana de primavera y Sophitia Alexandra; la hija del panadero, la muchacha más bella de toda la aldea tomaba un refrescante baño en el manantial junto a la montaña. Fue cuando ya trenzaba su rubia melena que una poderosa luz pareció bajar del cielo y besar el agua. La luz fue apagándose hasta tomar la forma de un hombre, que se acercó a la joven identificándose como el Dios Olímpico Hefesto, señor del fuego y la fragua, patrón de los herreros. Los verdes y puros ojos de la muchacha parecían no comprender nada. Hefesto hizo un ademán tranquilizador, y con una poderosa voz le hizo saber que había sido elegida para encontrar y destruir una malévola espada que no había sido forjada bajo sus bendiciones. Una espada cuyo poder amenazaba el mundo entero y avergonzaba especialmente a Hefesto. Sophitia no quiso aceptar, alegando que tan sólo era la hija del panadero, y que poco sabía ella de guerrear o destruir espadas. Fue entonces cuando Hefesto hizo aparecer de la nada una espada y un escudo sagrados. La espada Omega y el escudo Elk serían las armas que ayudarían a Sophitia en su misión. Una misión que Hefesto le garantizó que podría llevar a cabo a base de esfuezo y tesón. Aquella mañana, Sophitia volvió a casa para despedirse. Colgando sus nuevas armas a la espalda y sin portar nada más que su arrojo y su determinación, partió rumbo al puerto español de Valencia, en busca del malvado pirata Cervantes de León.

El viaje de Sophitia la llevaría a aprender el arte del estilo de lucha griego con espada y escudo. Practicó duro con árboles y arbustos hasta que tuvo que defenderse de unos violadores orientales con los que se cruzó en un día lluvioso. Aquella sensación de atravesar carne y romper huesos no le gustó, pero su devoción era inquebrantable, y la misión encomendada por Hefesto tan clara como su destino. Para cuando llegó a los alrededores de Valencia, su técnica era ya letal. Sophitia se dejaba llevar por su espada, bailando alrededor del enemigo con movimientos circulares y rítmicos, apoyándose en su escudo tanto para la defensa como para el ataque.

La joven decidió dirigirse al puerto nada más llegar a la ciudad. Allí encontró al malvado pirata. Con sólo acercarse, Sophitia supo que aquél hombre de ya avanzada edad y sin embargo orgulloso porte había sucumbido al poder de Soul Edge hacía mucho. Una oscura presencia emanaba de él, reflejándose en su insidiosa y al mismo tiempo inexpresiva mirada, así como en la palidez de su cadavérica tez y su aparente indiferencia ante todo





lo que sucedía a su alrededor. De alguna manera, Cervantes supo que Sophitia se dirigía hacia él mucho antes de que ella se lo esperara. Levantó la vista de unos barriles de mercancía y la atravesó con sus ojos desprovistos de pupilas . La muchacha se quedó petrificada, y Cervantes no le dio mucho tiempo de maniobra. Un instante después estaba justo detrás de ella, lanzando una estocada lateral con las dos espadas gemelas de las que oyera hablar a Hefesto. Una estocada que Sophitia a duras penas pudo detener con su escudo.

Cervantes reía enloquecido, llevado por la locura y el ansia letal que le imprimía Soul Edge. Sophitia se compuso como pudo, aún notando el golpe en todos los nervios y ligamentos del brazo izquierdo. Emuló entonces un ataque frontal, enlazando una finta en el último momento, girando sobre sí misma y colocándose detrás de Cervantes. Sophitia lanzó un golpe vertical que atravesó al pirata, haciendo que éste se desvaneciera frente a sus ojos. Aquella elegida por un Dios miró a un lado y a otro, tratando de imaginar dónde estaba el truco. Justo en el último momento, se dio cuenta de que el golpe venía de arriba. Cervantes caía en picado sobre ella, con ambas Soul Edge por delante, en un golpe lanzado con un arco letal. Sophitia dio un salto justo en el último momento, con una pirueta hacia atrás, pateando el pecho y la cara de Cervantes, y recibiendo un corte profundo en el muslo, justo a la altura del vuelo de la falda. La muchacha lograba así repeler el ataque, pero acabando tan malherida como aún abrumada por los misteriosos

poderes que Soul Edge parecía conferir a su rival. Apenas podía moverse, la sangre le resbalaba por el muslo de manera obscena, empapando sus sandalias de cinta alta. El corte había seccionado la femoral, y la muchacha se tambaleaba mareada. Cervantes se repuso del golpe mucho antes que su rival, y se preparó para rematarla como si fuera un lobo acechando a una conejita herida. Colocó ambas espadas juntas y las protegió junto a su pecho, adoptando una posición lateral. De repente, el malvado pirata se incendió en llamas etéreas y se lanzó en picado contra Sophitia. El poder sobrenatural y maligno de Soul Edge envolvía al que ya era solamente su receptáculo. Sin embargo, cuando el golpe era ya inevitable, la firme determinación de Sophitia hizo que levantara el escudo y desviara el golpe a un lado, dejando a su oponente en una posición de desventaja. Sophitia lanzó entonces dos estocadas. Con la primera pisó firme el suelo, equilibrándose al tiempo que daba un paso adelante y golpeaba fuertemente con el escudo en el torso, distrayendo a su enemigo del verdadero golpe, que vendría en la siguiente estocada, adelantando firme y precisa su cuerpo y su espada, que voló hacia el estómago del pirata. Sin embargo, Cervantes tuvo tiempo de girarse y detener este segundo tajo, cubriéndose con la más pequeña de las dos espadas malditas. El golpe de Sophitia tuvo la suficiente fuerza como para destrozar aquella Soul Edge, convirténdola en añicos al instante, en una explosión que lanzó aristas malditas contra su cuerpo y el de Cervantes clavándose como alfileres en la carne y dejando a la joven y a su rival tendidos en el suelo.

Cervantes pudo reponerse antes que ella del golpe, lanzando un rugido que parecía provenir de las profundidades del abismo. El pirata español estaba ardiendo de manera que hasta su piel se consumía, dejando tan sólo a la vista un esqueleto pútrido digno de un dantesco espectáculo. Sophitia yacía en el suelo aún consciente, pero suficientemente malherida como para no poder moverse. El malvado esqueleto, la pura esencia de Soul Edge, se dirigía hacia la muchacha, espada en mano, listo para acabar con su vida. Fue entonces cuando Sophitia vio un destello rojo que se interpuso entre ella y su verdugo. Una muchacha enmascarada, de traje bermellón y máscara negra la miró y asintió levemente. Lo último que Sophitia recuerda de aquel día.

Cuentos de almas y espadas. Justamente eso es lo que siempre ofreciera una saga como Soul Edge/ Soul Calibur. Cuentos como el de la epopeya de Sophitia narrada justo ahora. De alguna manera, la malvada Soul Edge es un claro paralelismo con el anillo único de 'El señor de los anillos' (J.R.R. Tolkien, 1954) en el sentido en que todos los personajes del juego la buscan por diferentes motivos. Tanto si buscan someterla para aprovecharse de su poder como si su única motivación es la de destruirla, la espada está presente en la historia de todos y cada uno de los personajes. Nadie escapa a su influencia, todos están unidos por el mismo avatar, el de la malévola espada, y por eso resulta tan sencillo que sus pasos se entrecrucen de la misma manera que sus espadas, atados todos en un destino final tan certero como cruel: Soul Edge.

> EL PORT A LA CONSOLA DE SONY SE DESTAPA COMO UNA DE LAS MEJORES ADAPTACIONES ARCADE-CONSOLA QUE SE RECUERDAN

Este maravilloso libro de relatos de almas y espadas que es la saga nació de la pluma de 'Project Soul' en 1996, brindándonos un juego de lucha 3D rápido y ágil, aunque no demasiado técnico. Cada personaje contaba con un golpe horizontal de amplio rango, un golpe vertical más poderoso y un tercer botón de patada. Los 11 personajes disponibles se enfrentaban en escenarios muy trabajados tanto a nivel artístico como técnico. La única particularidad interesante que incluyó Soul Edge fue el llamado 'paso lateral', que permitía al personaje dar un paso rápido hacia el fondo o el frente de la pantalla, pulsando rápidamente el botón direccional correspondiente dos veces. Un movimiento que

los amantes de la lucha más técnica ya conocían de 'Virtua Fighter', y que se adapta a la lucha con armas de manera espectacular. El impacto de guardia ya estaba presente en esta primera iteración de la saga, aunque no sería hasta la segunda entrega cuando llegaría a convertirse en un auténtico pilar de la jugabilidad.

Sin embargo, no sería hasta su adaptación a Playstation que la saga adquiriría el nivel de epicidad que sin duda siempre mereció. El port a la consola de Sony se destapa como una de las mejores adaptaciones arcade-consola que se recuerdan, debido principalmente a la inclusión de modos de juego. Esta adaptación pasaría a llamarse 'Soul Blade' en Estados Unidos y Europa, y de todos añadidos que introduce, destaca el modo 'Edge Master', que nos narra la historia y vivencias de cada personaje, al tiempo que nos obliga a pelear baja circunstancias especiales. Lo cierto es que sin duda es el plato fuerte del título y hay que decir que a pesar de contar con modos similares durante toda la saga, ninguno de ellos ha alcanzado las cotas de calidad de este 'Edge Master Mode', en el que además podemos desbloquear hasta 8 armas con sus características propias para cada personaje. Armas que podremos utilizar posteriormente en la mayoría de modos de juego, alargando la vida del título de manera espectacular.

El siguiente paso tras un juego divertido, largo y completo sería convertir su jugabilidad en algo realmente inolvidable, trabajando para mejorar la gran asignatura pendiente del primer título: su profundidad. Tres años más tarde, 1999, cambio de plataforma y cambio de exclusividad, en esta ocasión sería la consola de Sega, Dreamcast, la que contaría con el siguiente capítulo del cuento de almas y espadas en exclusiva. Y es que de nuevo es la adaptación a consola la mejor versión de este nuevo 'Soul'. Namco iba a aprovechar la tesitura de tanto cambio para cambiar también el título y, en un movimiento bastante extraño, reiniciar la saga en su segundo capítulo. 'Soul Calibur' nos hablaría de la única manera de destruir a Soul Edge, la espada que siempre fue su antítesis, la Soul Calibur. Y lo haría con el que sin duda es el juego de lucha 3D más influyente de la historia. El título de lucha 3D en el que realmente podías moverte libremente en 3 dimensiones. Un juego absolutamente adelantado a su época, con unas mecánicas brillantes y una ejecución digna de una mente preclara. 'Soul Calibur' es a la lucha 3D lo que Cervantes a la literatura. Y es que cada uno podrá tener sus preferencias, pero nadie puede negar que la influencia que en su día ejerciera Soul Calibur todavía a día de hoy se mastica. El reinicio supondría renovar el plantel entero, aunque en el último momento se decidió incluir a todos los personajes del juego anterior excepto a dos, llegando a un total de 19 personajes seleccionables. Además, el título contaba con una gran cantidad de modos de juego, incluso con un modo similar al 'Edge Master' de 'Soul Blade', pero en el que lamentablemente no desbloqueábamos armas nuevas. Eso si, podíamos desbloquear ilustraciones muy trabajadas. La cantidad de golpes por personaje y lo artístico de las coreografías de combate alcanzaba cotas jamás vistas en un juego de lucha de la época, llegando incluso a disponer de un modo 'Teatro', en el que cada personaje nos hacía una demostración de las particularidades de su estilo, y nosotros nos dedicábamos simplemente a mirar, como si estuviéramos viendo una escena de 'Tigre y Dragón' (Ang Lee, 2000). Soul Calibur es un juego rápido, técnico y absolutamente espectacular, sin caer jamás en el recurso fácil de las magias rimbombantes y los combos interminables a un botón. Soul Calibur no lo necesita. Su lucha fluye a través de nuestros dedos rápida y esponjosa, casi de manera natural, y es al mismo tiempo preciosista y plástica, digna de admirar y compleja de dominar. El impacto de guardia adquiere aquí una importancia vital para los jugadores más técnicos.

> 'Soul Calibur' es a la lucha 3D lo que Cervantes a la literatura

A partir de aquí, y con la base ya establecida y del todo asentada, 'Project Soul' se dedicaría a expandir su saga a base de introducir personajes, siempre respetando una cierta coherencia en



su trama, que si bien no brilla por su originalidad, siempre fue solvente y hasta sorprendente teniendo en cuenta el género. En 2002 llegaría el tercer título de la saga, 'Soul Calibur II', pero esta vez sería la primera en la que el título de Namco llegaría en formato multiplataforma, llegando a ser lanzado para las tres plataformas vivas en el momento, Sony Playstation 2, Microsoft Xbox y Nintendo Game Cube. Como particularidad, se estrenaba la moda de los personajes invitados. A la versión de Playstation 2 nos llegaría el mismísimo Heihachi Mishima, los usuarios de Xbox podrían contar con la participación de Spawn y aquellos que adquirieran el título en GameCube disfrutarían de la presencia de Link. Soul Calibur II cuenta con una serie de cambios y ajustes en los golpes de los personajes, lo cual se traduce en una nueva manera de manejarlos. Algo que siempre pasa con las sagas de lucha, y que no siempre gusta a todo el mundo, especialmente en un juego tan técnico y que cuesta tanto de dominar como Soul Calibur. Los cambios en algunos de los 20 personajes son harto negativos, destruyendo el equilibrio en algunos casos, y llegando a crear monstruos como Kilik, cuyos golpes tienen prioridad sobre el resto de personajes el 99% de las veces. En cuanto a modos de juego, Soul Calibur II no sale bien parado en las comparaciones con sus entregas anteriores.

La tercera entrega llegaría en 2005 en exclusiva para Sony Playstation 2 y mantendría los cambios en el repertorio de golpes de los personajes, retocando alguna cosa pero en general manteniéndose continuista. La principal novedad de 'Soul Calibur III' pasa por un editor de personajes bastante completo y la vuelta de un modo historia digno, en esta ocasión híbrido entre lucha 3D y estrategia en tiempo real, logrando un cóctel tan poco usual como divertido. Además de la lógica inclusión de nuevos personajes, llegando en esta ocasión a la friolera de 26 personajes. Y eso sin contar las 18 disciplinas disponibles para los personajes creados con el editor, auténtico alma del juego, que logró

maquillar hasta cierto punto el ya más que evidente estancamiento de la saga.

Entre la tercera y la cuarta entregas, hubo un experimento llamado 'Soul Calibur Legends', que aparecería en 2007 para Nintendo Wii, y que bien poco tiene que ver con la saga principal. Se trata de una aventura de acción bastante mediocre -siendo muy benevolentes- en la que manejamos a Siegfried y a Ivy.

Pero experimentos aparte, el estancamiento del que hablábamos no iba a tardar en hacer mella en la cuarta entrega, aparecida en 2008 para Sony Playstation 3 y Microsoft Xbox 360, sin lugar a dudas la peor de todas ellas. Una entrega que vuelve a apostar por dramáticos cambios en los golpes de los personajes -un total de 34-, que vuelven de nuevo a causar estropicios en el equilibrio, convirtiendo en intocables a aún más personajes, siendo los casos de Siegfried y Mitsurugi los más sangrantes en esta ocasión. El modo historia desaparece por completo, en una evidente muestra de absoluta dejadez y desidia que deja al juego desprovisto del alma y el carisma existentes hasta el momento. 'Soul Calibur IV' apostaría sin reparos por un modo online lento y desastroso y las opciones de personalización y creación de personajes disponibles a través del editor, alejándose de la trama elaborada y el foco en los personajes de anteriores episodios. La falta de inspiración reinante en esta entrega se deja notar en la aparición de sus personajes invitados, un total de tres, de la saga cinematográfica 'Star Wars'. Y es que a pesar del innegable carisma de los personajes, creo que es imposible dejar de señalar que pintan más bien poco en un universo como el de la saga que nos ocupa. 'Soul Calibur IV' contó en 2009 con una adaptación a la portátil de Sony, Playstation Portable bajo el nombre de 'Soul Calibur: Broken Destiny'. Un port que en su día sorprendió por su fidelidad, y que destaca por incluir un personaje nuevo y la estelar aparición de Kratos como personaje invitado.

Los seguidores de la saga no iban a perdonar un capítulo tan poco inspirado, y en Namco, sabedores de la mala acogida del título, pusieron a 'Project Soul' a trabajar en un nuevo reinicio de la serie de almas y espadas. La acción se situaría 17 años después de los eventos sucedidos en la cuarta entrega, por lo que los cambios en el plantel era absolutamente imprescindibles. En esta ocasión se decidió sustituir a la mayoría de los personajes por sus sucesores, por lo que una auténtica jauría de hijos, discípulos o conocidos de los personajes más celebrados de la saga recogerían la batuta y heredarían la mayor parte de sus golpes y combos, hay que decir que con algunos guiños interesantes, y es que personajes como Leixia –la hija de Xianghua- recupera algunos de los golpes que su madre poseyera de jovencita, en 'Soul Calibur', y que pareció olvidar con la enorme criba realizada para 'Soul Calibur II'. Algo que los seguidores acérrimos de la saga y sobretodo del personaje recibimos con una lagrimita. Para este 'Soul Calibur V', que se lanzó finalmente en 2012 para Sony Playstation 3 y Microsoft Xbox 360, se volvió a incluir un modo historia que no fue sino la sombra de lo que un día hubo en la saga, pero al menos parecía volver a haber cierta coherencia y preocupación por la trama, algo de lo que el cuarto episodio nunca pudo presumir. A la cita acudieron 28 personajes, la mayoría de ellos nuevos, aunque algunos de los clásicos se mantuvieron como homenaje. Como personaje invitado, un Ezio Auditore bastante descafeinado en cuanto a combos. Lo cierto es que las ausencias dolían demasiado, y aunque se introdujo un sistema de magias espectaculares que no le sentaba tan mal como podía esperarse, lo que realmente se echaba de menos era poder manejar a personajes como Sophitia o Xianghua.

LOS SEGUIDORES DE LA SAGA NO IBAN A PERDONAR UN CAPÍTULO TAN POCO INSPIRADO Y EN NAMCO SE PUSIERON A TRABAJAR EN UN REINICIO DE LA SERIE



La última entrega de la saga 'Soul Calibur' es la excusa para esta retrospectiva que hemos preparado, y se trata, por primera vez en la serie, de un título 'free to play'.

La historia se sitúa tras la destrucción de ambas espadas en la lucha entre Siegfried y Nightmare. Los fragmentos de las espadas se han desperdigado por todo el mundo por lo que aquellos interesados en poseerlas se ponen en marcha para conseguirlos, unos con la intención de destruirlos y otros para tratar de recomponer las espadas.

Para empezar, el juego nos permite seleccionar entre tan sólo tres personajes: Siegfried, Mitsurugi y Sophitia. Tras un tutorial rapidito pero algo pesado, se nos pone en situación. El juego consiste en algo así como un modo 'Edge Master' del primer Soul, pero orientado sobretodo a la lucha contra varios rivales y la mejora de nuestros personajes a través de tres factores. El Rango es una representación numérica de nuestra habilidad y experiencia como jugador. Incrementamos nuestro rango superando 'Retos'. El 'Nivel de personaje' representa lo que hemos avanzado con cada uno de los personajes, y funciona exactamente como lo haría en un RPG. A mayor nivel de personaje, mejores parámetros. Para incrementar el nivel de personaje es necesario superar 'Retos' con ese personaje concreto. Finalmente, el último de los parámetros que muestran nuestro avance en el juego es el 'G' (Gold). Supone la moneda de juego y sirve para comprar objetos que puedan servirnos en nuestra aventura, como pociones de 'AP' o 'Tickets de continuación'.

Hasta aquí todo bien, podemos ir personalizando al personaje a través del equipamiento superando retos y ganando experiencia que suba nuestros parámetros. Así hasta convertirnos en auténticas picadoras de carne. Se trata de un modo de juego que aúna algunas de las virtudes de antiguos modos presentes en la saga con la profundidad del editor de personajes y un nuevo añadido en forma de 'Sistema de daño elemental', el clásico daño cruzado entre elementos que añade ese punto estratégico que te obliga a subir armas y armaduras con diferentes elementos para no quedar vendido frente a ningún oponente. El problema viene cuando se nos impone otro parámetro, el 'AP'.

El 'AP' (Action points) expresa de manera numérica la cantidad de energía disponible que nos queda. De alguna manera, viene a representar que sólo puedes combatir mientras estés en condiciones, y que si estás muy cansado has de pararte y descansar. Participar en 'Retos' consume 'AP', independientemente de que los superes o no. La cantidad de 'AP' que consume cada reto viene determinada por su dificultad o los premios que otorga superarlo, y se nos indica antes de seleccionarlo. La única manera de recuperar el 'AP' es esperar –cada 3 minutos regeneramos un 'AP'- o bien utilizar una poción de 'AP', aunque es necesario señalar que son excesivamente caras. La idea no es entrar en el eterno y nunca suficientemente desgastado debate de los 'free to play', pero si que voy a señalar que estas pociones, además de con dinero del juego se pueden comprar con dinero real.

> LOS SEGUIDORES DE LA SAGA NO IBAN A PERDONAR UN CAPÍTULO TAN POCO INSPIRADO Y EN NAMCO SE PUSIERON A TRABAJAR EN UN REINICIO DE LA SERIE

Ya hablando del juego en si, lo primero que uno advierte es lo enormemente continuista que es. 'Lost Swords' recicla casi todo de 'Soul Calibur V', desde la banda sonora hasta el aspecto de los menús, pasando por la mayoría de los golpes –menos los de Sophitia, que no aparecía en SCV- y hasta los escenarios. Y esto es algo que no logra sino evocar aquella sensación de desidia y falta de ambición que comentábamos acerca de 'Soul Calibur IV'. Y es una lástima, porque un reinicio como fuera la quinta entrega te puede salir bien o mal, pero deja bien a las claras que te preocupa tu franquicia, y que por ello te has parado a pensar cómo reavivarla. Algo que con esta entrega gratuita parecen haber olvidado por completo.

Bendito pasado

por Pedro J. Martínez

La etiqueta "retro", acuñada antes incluso del cambio de siglo, ha servido para separar con una línea generacional las obras contemporáneas de aquellas que, en muchos casos, se sustentan por la nostalgia. Quizá, los jugadores veteranos tendemos a confundir el valor residual del recuerdo de una experiencia con su valor real, prolongable a lo largo del tiempo y libre de la perversión de la memoria a largo plazo. En Game Report tenemos la firme convicción de que todo videojuego debe apreciarse en torno a su valor atemporal, no necesariamente desligado de sus circunstancias, pero sin obviar su capacidad para resultar atractivo a jugadores que no compartieran su contexto.

El videojuego ha crecido. El jugador también. Ninguno de los dos es el mismo de hace unos lustros. No hablamos solamente de esa evolución tecnológica que crece –cada vez menos– con cada generación ni de la madurez de un medio que ha ido encontrando en el cine lo que le faltaba para alcanzar el clímax comercial. Ni siquiera de esas coronillas que ralean mientras los llantos de la prole reclaman una atención que ya no irá a los pixelados compañeros de fatigas. Nada de eso. Hablamos de la necesidad de eliminar la separación entre presente y pasado que, aun siendo obvia, no debe ni tomar por caducas a las obras más distantes ni enarbolar tiempos pretéritos cual Karina buscando en el baúl de los recuerdos. La defensa del pasado es hermosa por antonomasia, pero si no está apoyada en su valor real para el jugador actual, no será más que un mero alegato nostálgico proferido por un carcamal.

¿Y cuál es ese valor real? ¿Cómo se podría medir, por ejemplo, la capacidad de un juego para seguir seduciendo por mucho que pasen los años? No existe un método taxativo, pero sí que hay pistas esparcidas a lo largo de más de tres décadas de videojuegos comerciales. Como modelos orientativos, por un lado tenemos las obras que si bien pudieron suponer un avance fueron superadas continuamente por otras parecidas –en ocasiones sus propias secuelas–, y por otro tenemos las que siguen siendo referencia de una forma concreta de entender los videojuegos. Esta distinción, tal vez, pudiera ser más acertada que la basta disgregación por tiempo o generación (¿cuándo vamos a empezar a considerar retro los juegos de PlayStation 2?), separando la paja del trigo, lo obsoleto de lo aún vigente. Por supuesto, hay obras de hace veinte años que siguen siendo actuales mientras otras nacen ya rancias.

La originalidad, la explotación del mecanismo jugable y el buen aprovechamiento de los recursos disponibles suelen ser conditio sine qua non para conseguir esa ansiada atemporalidad. Dejando de lado la nostalgia, en cuyo seno cualquier mediocridad puede ser elevada a categoría de culto, los videojuegos del pasado que conservan intacto su valor suelen cumplir a rajatabla esos mandamientos.



¿Quieren ejemplos? Kula World, Tombi!, Wonder Boy III o Blaster Master son tan de hoy como cualquier juego next-gen. No como documento histórico, no como un eslabón interesante para la prosperidad del medio, sino como videojuego CAPAZ DE SEGUIR COMPITIENDO contra cualquier novedad.

Por eso, hablar de juegos retro para referirnos a títulos de hace varias generaciones es, si no un error, algo de lo que no hay que abusar. Los videojuegos son videojuegos, y por mucho que la carga tecnológica haga tan diferenciables los títulos muy distanciados en el tiempo, no dejan de ser videojuegos. Material cultural. Un contexto y una ubicación temporal no significan tanto cuando muchos juegos son capaces de trascenderlos, aunque sea en parte. A veces parece mentira que estemos ante un medio tan joven y tengamos la necesidad de ir pegando etiquetas a todo. Quizá haya que fijarse en otras disciplinas más asentadas y dilatadas en el tiempo: no es tan habitual oír hablar de música retro o literatura retro, simplemente se acude a la obra que interesa independientemente del momento de su publicación. El tiempo no es tan importante, sí lo es el jugador y sí lo es el videojuego. Mandemos el primero a su merecido segundo plano, no seamos tan ciegos de quedarnos con las apariencias. Sí, los marcianitos seguramente sean las pinturas rupestres videojueguiles, pero quizá aún andamos pintarrajeando en cuevas, sólo que con más colores.

Enfrentarse al monstruo o huir de él: el legado de Sweet Home y Clock Tower

por Pablo Saiz de Quevedo

El género del terror en los videojuegos se ha desarrollado siguiendo la clásica reacción ante el miedo: luchar o huir. Lo curioso (o quizá no tanto) es que ambas tendencias han estado presentes desde sus orígenes. Sweet Home y Clock Tower no sólo son los precursores del género del terror en los videojuegos tal y como lo conocemos, sino el modelo que aún hoy siguen ambas vertientes del género.

Uno de los mecanismos biológicos que ha permitido a la raza humana sobrevivir desde sus más primitivos inicios es su respuesta instintiva ante el miedo: o luchar contra la fuente del mismo, o huir de ella. Ambos instintos impidieron que nuestros lejanos ancestros se quedaran paralizados ante la fiera o el peligro natural de turno y murieran, garantizando así su supervivencia y la perduración de su material genético en su descendencia. Por ello, no debería extrañarnos que las dos principales variantes del género de terror en los videojuegos representen ambas reacciones, siendo el "survival horror" clásico estilo Resident Evil (Capcom, 1996) el que mejor representa la decisión de "luchar" (aunque también haya ratos en los que huyamos), y el terror moderno, encarnado en juegos como Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010) el que hace lo propio con la huida. A primera vista, que ambas tendencias han ido sucediéndose en el tiempo, con la segunda de ellas apareciendo a medida que la fórmula de la primera se agotaba y, con ello, obligaba a los cultivadores del género a evolucionar más allá de su marco y crear un nuevo paradigma terrorífico.

Pero basta un simple ejercicio de exploración del pasado para descubrir que no es así: ambas tendencias han estado presentes prácticamente desde la prehistoria del género, con sus reglas básicas bastante bien definidas desde los inicios, y nada mejor para verlo que considerar los juegos precursores de ambos estilos. Esos juegos son Sweet Home (Capcom, 1989) y Clock Tower (Human Entertainment, 1995).

Casas abandonadas y los insensatos que las visitan

Ambos juegos parten de la misma premisa: sus protagonistas (un colectivo de investigadores en el caso de Sweet Home, y una muchacha huérfana en Clock Tower) llegan a una siniestra mansión y, una vez dentro, empiezan a ser acosados por un ser maligno que mora allí, teniendo a partir de entonces como objetivo escapar con vida del siniestro lugar. Hasta ahí llegan las similaridades, pues el equipo de investigadores y la pobre huerfanita afrontan de manera muy distinta su situación, y se enfrentan además a peligros muy distintos en su naturaleza y sus métodos: de ese modo, mientras que Sweet Home es un RPG japonés de corte clásico (y jugabilidad no tan clásica) para la Famicom/NES, en el que los cinco personajes jugadores tienen que enfrentarse a un fantasma vengativo y a la legión de monstruos que le acompaña, Clock Tower es una aventura gráfica (algo más movida de lo habitual, eso sí) para Super Famicom/Super Nintendo en la que la heroína debe impedir que un terrorífico niño deforme armado con unas tijeras de podar la descuartice.

Sweet Home, aún jugándose como un RPG

tipo el primer Final Fantasy, con sus encuentros aleatorios con monstruos y sus subidas de nivel, se desvía de la fórmula en varios aspectos cruciales. El primero de todos es su entorno, una laberíntica mansión abandonada llena de puertas cerradas con llave, habitaciones oscuras, suelos traicioneros y, por supuesto, monstruos y fantasmas de diversas clases. El segundo es que los cinco personajes jugadores, en vez de ir en un solo grupo compacto, deben ser agrupados por nosotros mismos en bandas de no más de tres miembros, lo que quiere decir que siempre tendremos que gestionar al menos dos grupos. El tercero es que cada personaje tiene un objeto que le permite eliminar ciertos obstáculos o ayudar al grupo de una forma. El cuarto, que el inventario de nuestros personajes está limitado de manera "realista": sólo pueden llevar su herramienta especial, dos objetos útiles (normalmente de un solo uso) y un arma, y los únicos objetos que encontrarán serán los que estén repartidos por el caserón. Y el quinto, y más importante de todos, que los personajes muertos no pueden ser revividos: si pierden el último punto de vida, se acabó para ellos, y nosotros tendremos que encontrar por la mansión un objeto que sustituya a su herramienta especial, y que además ocupará un espacio más en nuestro inventario.

[En Sweet Home] los personajes muertos no pueden ser revividos: si pierden el último punto de vida, se acabó para ellos

Todo ello conduce al jugador a manejarse con cautela, tratando de minimizar los riesgos para sus cinco personajes y evitando usar los objetos de un solo uso (tónicos de salud, por ejemplo) a no ser que sea estrictamente necesario, sabiendo que la cantidad de los mismos presente en el escenario es limitada y que puede tardar en encontrar un sustituto... o no encontrarlo. Unamos a ello que el avance por la mansión depende de descifrar una serie de puzzles, en su mayoría escondidos en los frescos que pintó la antigua dueña de la casa, y nos iremos dando cuenta de que Sweet Home fue el precursor del Resident Evil. De hecho, da a ratos la impresión de que Resident Evil pudo haber comenzado como un remake de Sweet Home para luego convertirse en la estrambótica historia de zombis y corporaciones malignas que conocemos y amamos: ¿a que eso explicaría mejor los extraños puzzles, las trampas dignas de una novela de bolsillo y las llaves con cabezales en forma de un palo de la baraja de póker?

Clock Tower, por su parte, salía al mercado tres años después de que Alone In The Dark (Infogrames, 1992) estableciera las claves estilísticas del "survival horror" como género propio, y un año antes de que Capcom consagrara la fórmula con Resident Evil; lo hacía con una fórmula que no podía ser más opuesta, metiéndonos en una aventura gráfica "point-and-click" pero con el detalle adicional de que nuestra protagonista tenía que huir y esconderse en un lugar seguro cada vez que se cruzaba con su demente perseguidor. Sus apariciones, aunque no demasiado frecuentes, eran hasta cierto punto aleatorias, lo que mantenía al jugador en una constante tensión, sin saber si en la siguiente habitación en la que entrara volvería a aparecer el odioso monstruo.

Por lo demás, su desarrollo era similar al de cualquier aventura gráfica, pero con una atmósfera terrorífica de lo más conseguida (merced, en buena parte, a su minimalista uso de la música, la cual aparecía casi exclusivamente cuando el niño-monstruo atacaba) y un guión que llevaba por bandera múltiples referencias a la obra cinematográfica del director italiano Dario Argento, así como con la posibilidad de obtener múltiples finales. Dichos finales oscilan entre lo más sombrío (sobre todo si intentamos escapar sin averiguar los secretos de la mansión y el verdadero origen de nuestro perseguidor) hasta lo más esperanzador, siendo en el mejor posible de todos en el que acabamos descubriendo que el monstruo está más relacionado con nuestra heroína de lo que podíamos figurarnos.



Un largo e ilustre legado

El hecho de que estos dos títulos sean casi desconocidos en Occidente (salvo para los gourmets del género terrorífico) no debería confundirnos: tanto Sweet Home como Clock Tower han tenido una influencia sobre el terror jugable inmensa, que aún hoy se deja sentir. En el caso del primer juego, no podría ser más obvio que así es, dado que sus claves jugables (recursos e inventario limitados, una localización aislada, progresión regulada mediante puzzles y llaves) fueron adoptadas por Resident Evil y sus secuelas, así como por sucesivos imitadores.

Incluso a medida que el "survival horror" ha ido siendo dejado de lado por las grandes compañías, las ideas de las que Sweet Home hizo bandera se han ido incorporando al acervo de recursos de los juegos de acción. Títulos como S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (GSC Game World, 2007) o Metro 2033 (4A Games, 2010) y sus respectivas secuelas adoptaron su jugabilidad basada en la gestión de recursos escasos (además de sus elementos terroríficos), y juegos posteriores como State of Decay (Undead Labs, 2013) o Don't Starve (Klei Entertainment, 2013) han centrado su jugabilidad en el aspecto de "supervivencia" y dejado el de "horror" como un aliño extra de la fórmula; otros juegos, como DayZ (Bohemia Interactive, 2013) o Rust (Facepunch Studios, 2013), parecen tomar inspiración tanto de los juegos descendientes de Sweet Home como del clásico Robinson's Requiem (Silmarils, 1994).

En cuanto a Clock Tower, su legado es de los que pasó inadvertido al principio, pero se fue desarrollando con el tiempo hasta arrebatarle la primacía al "survival horror" y convertirse en el género dominante dentro del terror en los videojuegos. Para empezar, en su momento fue lo bastante exitoso como para conocer una secuela para Playstation, editada en Occidente como Clock Tower (Human Entertainment, 1996) y un remake, así como un spin-off que también llegó a Occidente bajo el tíulo de Clock Tower II: The Struggle Within (Human Entertainment, 1998). El cierre de Human y la adquisición de la licencia por Capcom llevó a una poco exitosa hibridación con ciertos elementos del "survival horror" en Clock Tower 3 (2002), pero para entonces otro juego había tomado su testigo: White Day (Sonnori, 2011), un juego coreano que nos introducía en una escuela secundaria llena de fantasmas y acechada por un asesino en serie.

White Day tuvo mala suerte, pues su proyectado lanzamiento en Occidente, previsto para 2004, quedó abortado por el cierre de la distribuidora que trabajaba en él, 4AM Entertainment; no obstante, para entonces Capcom había retomado la idea de Clock Tower de una manera más fiel al original con Haunting Ground (Capcom, 2005), un juego que retomaba la idea del protagonista indefenso que debe huir de los monstruos, pero que añadía una forma de defensa encarnada en un perro que, dependiendo de nuestro trato, sería más o menos fiel a la heroína, lo que repercutiría a su vez en el grado de protección que nos proporcionaría.





Todo ello creó el terreno propicio para la llegada de una serie de juegos que, al igual que Resident Evil en su día, se encargaría de popularizar el "estilo Clock Tower" y ponerlo de moda. La serie Penumbra(Frictional Games, 2007-2008), si bien tenía elementos de "survival horror", remarcaba en nuestra incapacidad para luchar contra los monstruos y en la consecuente obligación de evitarlos, así como en la creación de una atmósfera tensa y opresiva. A partir de ahí vino el que sería el gran éxito de Frictional, Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010), más cercano a Clock Tower por su ambientación en un lóbrego castillo alemán, pero fiel a la inspiración lovecraftiana de sus predecesores. La promoción a base de "boca a boca" y vídeos en Youtube de gente jugándolo y chillando de terror con cada aparición de los monstruos hicieron el resto.

Desde entonces, no han faltado imitadores de la fórmula de Amnesia (que, como hemos visto, se debería llamar en realidad "fórmula de Clock Tower"), que van desde el minimalismo de Slender: The Eight Pages (Parsec Productions, 2012) hasta el elaborado terror de psiquiátrico de Outlast (Re Barrels, 2013); mejor aún, la fórmula todavía no da muestras de agotamiento, a juzgar por la de títulos en preparación que la usan como modelo.

Recuperados por la Historia

¿Qué quiere decir todo esto para los juegos originales? Quiere decir que es un buen momento para recuperarlos, disfrutarlos y reivindicarlos. Quiere decir que va siendo hora, si los que leéis esto no lo habéis hecho aún, de que encontréis la manera de haceros con ellos y de descubrir todo lo que fueron capaces de hacer en épocas tan arcaicas, y daros cuenta con ello de lo mucho que les debe todo el género de terror en los videojuegos a ambos títulos.

Por suerte, aquí la barrera idiomática no tiene por qué ser un obstáculo, ya que los dos títulos gozan de versiones traducidas gracias al esfuerzo de aficionados: Sweet Home fue traducido al inglés en 2000 por Gaijin Productions, mientras que el famoso grupo Aeon Genesis hizo lo mismo con el Clock Tower original. Y si no es suficiente, también existe una traducción al español, obra de Ryro Ross y disponible en el blog Plugin Panic.

Por si fuera poco, desde hace años un grupo de fans del segundo juego llevan desarrollando Remothered, un título que comenzó como remake/homenaje a Clock Tower y a las películas de Dario Argento que lo inspiraron, y que ha ido evolucionando a un título con entidad propia que, al tiempo, lleva con orgullo sus influencias prendidas en la solapa para que todos las vean. Su desarrollo, como el de tantos juegos hechos por aficionados, no tiene fecha de término a la vista, pero todo indica que la espera va a valer la pena.

Por otra parte, cabe preguntarse si Sweet Home no merecería un tributo similar… y si dicho "remake espiritual" seguiría sus mismas reglas o las que Clock Tower codificó y Frictional Games acabó imponiendo como estándar del mercado. ¿Algún valiente que tome ese guante?

Viaje virtual: videojuego

por Alejandro Patiño

El viaje es cultura: una frase que hoy en día se oye mucho y con la que no podría estar más de acuerdo. Y sin embargo, no olvidemos que la humanidad empezó los viajes como respuesta a las migraciones de manadas que cazar. Una necesidad de alimento que bien poco tiene que ver con la cultura, y que sin embargo ejerció una enorme influencia en nuestras costumbres. Y es que aunque la humanidad entrara en el sedentarismo con el dominio de los cultivos, nunca olvidó el placer del viaje, y tan pronto como la sociedad se afianzaba, empezaban a surgir nuevas excusas para emprenderlo. Desde el comercio hasta la guerra, incluso las religiones encontrarían en el viaje una forma de purificación espiritual, estableciendo sitios de culto, lugares sagrados o peregrinaciones de diversa índole.

EL PRINCIPAL MOTIVO ACTUAL POR EL CUAL LA GENTE EMPRENDE UN VIAJE ES POR CULTURA

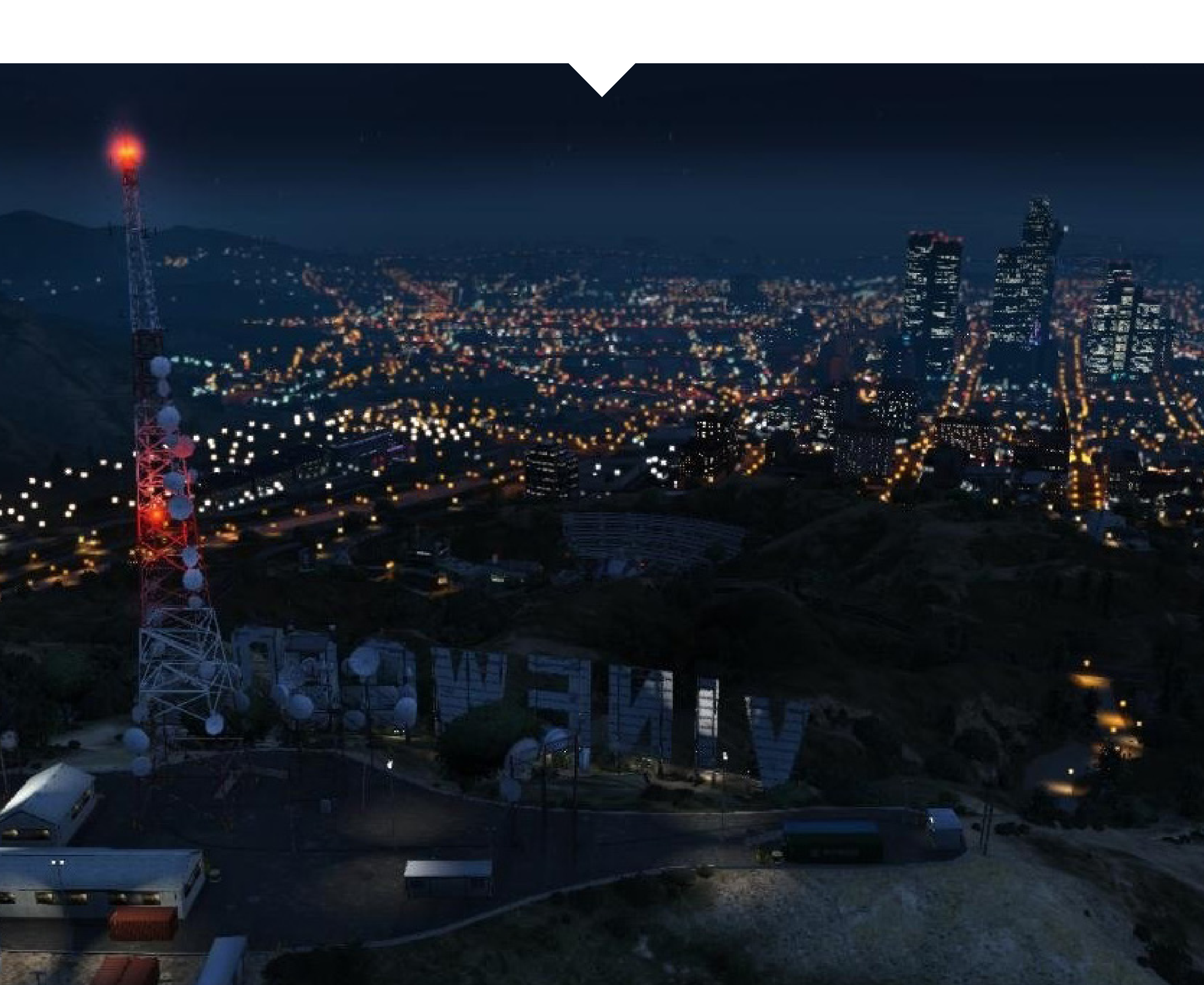
A día de hoy el viaje es muchas cosas, aunque casi siempre se asocia al ocio y el divertimento. Viajar simplemente por conocer es algo que nos causa mucho placer. Como agente de viajes en activo durante diez años, he podido identificar otras necesidades que hoy en día se buscan satisfacer con el viaje, algunas tan triviales como el 'prestigio social' que supone haber estado en tal sitio. Y sin embargo, me atrevo a aventurar que el principal motivo actual por el cual la gente emprende un viaje es por cultura.

Y aquí ya hemos encontrado un punto en común con nuestro tema habitual. El viaje es sin duda uno de los temas recurrentes en los videojuegos. Todos hemos jugado al típico RPG que nos narra el viaje de un grupo de héroes para salvar a una princesa. No podemos negar que el viaje en sí tiene ese gancho. Visitar lugares desconocidos y maravillosos, romper nuestra rutina diaria, enfrentarnos a peligros inesperados. El viaje siempre estará presente en medios como la literatura, el cine o el videojuego, porque es una experiencia que nos atrae como pocas. Estos medios se apoyan en el viaje para sustentar la narración o la experiencia, llenándola de detalles y enriqueciendo el marco y el trasfondo. (Cambiar "Estos medios" por "Literatura, cine y videojuego")

Pero... ¿Acaso sería posible a la inversa?. ¿Podría tal vez el viaje apoyarse en estos medios?. La respuesta –mi respuesta- es un categórico sí. Uno puede jugar un videojuego simplemente por el placer de deambular por sus escenarios, mezclarse con sus personajes y en definitiva empaparse de su mundo, hacer cierta suerte de 'turismo virtual'. Un turismo además potenciado por la libertad que

otorga la ficción. Poder visitar un pueblo acechado por un dragón, o incluso viajar al pasado y conocer los grandes templos egipcios de Karnak en la dinastía ptolemaica, los balnearios de Hakone durante el período Meiji o el Machu Picchu precolombino. Sin duda, los videojuegos son capaces de reproducir, con sus evidentes limitaciones, los placeres de un viaje. Y si no preguntaros si alguna vez no habéis puesto 'Grand Theft Auto IV' para perderos por Liberty City o 'Red Dead Redemption' por el simple placer de cabalgar por el desierto o tomar una copa en el 'Saloon' de Armadillo.

Aún con todo el potencial que muestran estos dos ejemplos, no puedo dejar de pensar que el asunto de los viajes se ha utilizado hasta ahora con cierta cautela. Falta esa valentía de alguien que se ponga a hacer un juego que no necesite de experiencias externas al viaje para funcionar. Un videojuego que nos ponga a los mandos de un avatar con el que poder viajar por todo el mundo, tomar aviones, perderte en la gran manzana, ir de compras en Shangai, sumergirte con tiburones en la costa oeste australiana o escalar los 8.000 en el Himalaya. Un juego que dibuje ante nosotros un mundo enorme y abierto. Que tenga el valor de abandonarnos en él sin una finalidad u objetivo concretos, con tan solo un pasaporte en la mano y un montón de dinero para gastar en aquello que nos es tan inherente y de lo que tanto disfrutamos: el viaje.



El perro andaluz y los brief games

por Horacio Maseda

Si hablamos de cine de ciencia ficción, tendríamos que considerar a Viaje a la Luna (Le Voyage dans la Lune, Georges Méliès, 1902) como el primer film de la historia. Sin embargo, de llevarse a cabo en la actualidad, muy pocos consideraríamos la obra del cineasta francés como una película, más bien, y debido a esos escasos 14 minutos que tiene de duración, diríamos que se trata de un cortometraje.

Estrictamente hablando, los cortometrajes son producciones audiovisuales de menos de 30 minutos, películas al fin y al cabo, como los mediometrajes (entre 30 y 60 minutos) y los largometrajes (a partir de una hora), pero ¿quién pagaría diez euros en el cine por ver un corto de cinco minutos? Me refiero a que, independientemente de que sepamos que la diferencia formal más evidente entre La edad de oro (L'âge d'or, Luis Buñuel, 1930) y El perro andaluz (Le chien andalou, Luis Buñuel, 1929) es la duración, las dos obras tienen una consideración y una tipología diferente. Se podría decir también que le otorgamos un valor distinto, no desde el punto de vista artístico (más duración = más calidad = estupidez), sino desde la óptica práctica o de nuestro bolsillo (más duración = mayor experiencia y espectáculo = más billetes verdes).

El cortometraje abarca los mismos géneros que se pueden tratar en una película, pero su menor coste suele tener dos consecuencias: por un lado, es un nicho perfecto para los primeros pasos de un director (mayor producción autodidacta); por otro, y como resultado de la anterior, suele tratar temas más personales o menos comerciales y en él se da una mayor libertad creativa. No obstante, la comercialización de los cortos siempre ha sido un gran problema, aunque ahora su difusión esté en alza gracias a que posee uno de los formatos audiovisuales que mejor se están adaptando a Internet.

Fíjese bien en estas tres características que acabo de comentar: producto autodidacta, creatividad y adaptabilidad a la red; ¿no es de eso de lo que hablamos cuando nos referimos a la escena indie o independiente de los videojuegos? El parecido es cuanto menos razonable, aunque no trato de enlazar la afinidad que existe entre los cortometrajes y los juegos indie del sector. En realidad, la comparación la quiero estrechar todavía más y fijarme en esa nueva producción audiovisual que está surgiendo en estos momentos en la industria: los brief games o videojuegos breves. No se preocupen si no les suena el término, tan solo es la etiqueta que un servidor le pone a determinados juegos que pululan por la red, pero que, por su temporalidad particular, es necesario distinguirlos de la misma forma que diferenciamos un corto de una película.

Los brief games no son juegos cortos, bueno, sí lo son, pero este calificativo se suele emplear para otros títulos que no entran dentro de esta categoría. Así, decimos que ICO (Team ICO, 2001), Portal (Valve, 2001) o Metal Gear Solid (Konami, 1998) son juegos de corta duración (entre dos y siete horas más o menos), pero, que lo sean, depende también de la habilidad de cada jugador. De la misma forma, en esta categoría podemos enmarcar otros clásicos como Another World (Éric Chahi, 1991), que algunos youtubers son capaces de finiquitar en menos de media hora; en estos casos no hablamos de juegos breves, porque la experiencia de juego va más allá de una partida y presentan un reto que puede ser disfrutado más adelante. Por otro lado, tampoco nos sirven puzles como Tetris (Alekséi Pázhitnov, 1984) o endless runner como Canabalt



(Adam Saltsman, 2009), que ofrecen partidas rápidas, pero cuyas mecánicas son inagotables en el tiempo.

¿A qué me refiero entonces con brief games? Aunque es difícil acotar una duración exacta, diríamos, para empezar, que un juego breve no debe exceder los 30 minutos. Sin embargo, esta no es la única característica que los define, puesto que, de ser así, entonces algunos de los títulos mencionados anteriormente cabrían dentro de esta definición. La principal singularidad de los brief games es que la experiencia de juego se define en una sola partida y, más allá de esta, el título desaparece. Pensemos en Passage (Jason Rohrer, 2007), ejemplo perfecto de esta modalidad: el título dura exactamente cinco minutos y su propuesta no depende ni de la habilidad, ni de la forma en que encaramos su único nivel. El jugador sabe que empezará y terminará el juego en un breve lapso de tiempo, su valor reside en ese instante y en las sensaciones que el título es capaz de aflorar en el jugador.

En Passage, las mecánicas no son importantes para avanzar, pero existen otros ejemplos en los que estas sí lo son y, sin embargo, también se ajustan a este género particular. Gravity Bone (Blendo Games, 2008) es un juego breve que implementa un par de mecánicas y que requiere de un mínimo de aprendizaje por parte del jugador. Es decir, puede que fracasemos un par de veces antes de alcanzar el final, pero, aun así, la esencia del producto se asienta en una sola partida. Los brief games pueden introducir un reto en sus fases, pero este ha de ser nimio para no transformar su naturaleza fugaz.

Los juegos breves tienen un exiguo atractivo rejugable si los observamos desde un punto de vista mainstream. No encontraremos nuevos objetivos, ni una mecánica adictiva o nuevos niveles de dificultad, podemos revisarlos con la intención de revivir las mismas sensaciones de la primera vez o para reflexionar sobre lo que el autor pretende contarnos. En el caso de Passage, por ejemplo, las segundas partidas pueden ser reveladoras y conectar en nuestra cabeza todas las piezas que conforman la pesimista metáfora de Rohrer sobre el sentido de la vida y la muerte. Volver a visitar Gravity Bone, en cambio, puede que simplemente sea por el placer de pasear otra vez por ese surrealista universo que mezcla las pelis de espías y el mambo; quizá lo hagan para fijarse en los detalles y reconozcan alguna que otra referencia cinematográfica que se le había pasado la primera vez (yo creo haber encontrado una sutil a El Padrino II); o tal vez, lo único que pretendan es darle sentido a esa disparatada historia que termina abruptamente, tras lo que parecía una secuencia de fases estructuradas.

Puede que todavía se pregunten sobre la importancia de catalogar este tipo de obras dentro del sector del videojuego. Al fin y al cabo, ¿qué trascendencia puede tener clasificar estos juegos o diferenciarlos del resto? Así, a bote pronto, se me ocurren un par de razones que podrían ser de utilidad: por un lado, orientar mejor al consumidor para que sepa exactamente a qué tipo de producto se enfrenta. Por otro, dirigir a los críticos a la hora de analizar el título, teniendo en cuenta su tipología y valor diferencial en comparación con el videojuego al uso.

Quizá debemos reflexionar también sobre el hecho de que el valor artístico de una obra no guarda relación con el precio que está dispuesto a pagar el usuario. A veces ocurre que un título de estas características cuenta con el beneplácito de la crítica especializada, pero genera un descontento general en los consumidores, por entender que su calidad no cumple con las expectativas y no vale lo que marca su precio (no es el caso de Passage ni de Gravity Bone, completamente gratuitos). Puede que ambas partes tengan razón, lo que quizá no sepan es que están valorando el producto desde dos ópticas diferentes.

El sector de los videojuegos, por su juventud, todavía no ha sabido diferenciar entre el valor estético y el pragmático. ¿Cuánto pagarían por ver la película más significativa del cine surrealista? ¿Qué opinan de El perro andaluz de Buñuel? Dos cuestiones distintas sobre la misma obra que no podemos confundir. ¿Cómo debemos valorar a los brief games?

E.T. The Extra-Terrestrial

por David Molina

Y la caja de Pandora finalmente fue desenterrada. Durante años, la duda y la incertidumbre que giraba en torno al juego de Atari siempre ha sido pasto para alimentar leyendas urbanas. 'E.T. the Extra-Terrestrial' fue uno de los mayores fracasos sucedidos a lo largo de la historia de los videojuegos y el supuesto entierro de millones de copias en el vertedero Alamogordo (Nuevo México), hicieron del juego una leyenda; un mito que pasará de generación en generación y que muy pocos tienen aún en posesión.

Durante más de treinta años, Atari mantuvo en un secreto a voces este hecho. Todo el embrollo yace de una producción a contrarreloj en 1982; Howard Scott Warshaw, que llegaba como una estrella desde el éxito 'En Busca del Arca Perdida', debía desarrollar una adaptación de la famosa película 'E.T. the Extra-Terrestrial' donde poder manejar al adorable alienígena por las diferentes localizaciones de la película que deberían estar transportadas al videojuego. Tras varios problemas en las negociaciones con Steven Spielberg y Universal Pictures para adquirir los derechos de creación del juego, el estudio desembolsó cerca de 25 millones de dólares en concepto de derechos de autor. Comenzaron a desarrollar en Julio con la irrisoria fecha límite de la campaña navideña de ese mismo año. Así que la gestación se convirtió en una carrera a contratiempo. Steven Spielberg se quedó horrorizado y con instintos homicidas cuando le mostraron esta primera idea, así que comentó a Warshaw que plagiara directamente 'Pac-Man' y se dejara de tonterías. A lo que Howard se negó por mantenerse fiel a su visión original. Con los años, Warshaw tuvo que admitir que Spielberg tenía razón y le debió hacer caso.

Así que el juego salió mal diseñado y a medio cocinar; lo que debió ser una fiel reproducción de la película y una obra digna, pasó a ser un juego para vender, sacar dinero y negar su existencia. Las altas expectativas de Atari, hicieron que se fabricaran 4 millones de cartuchos de los cuales únicamente se lograron vender 1'5. Lo que no sospechaban es que habían creado «el peor juego de la historia», el mismo que les llevaría a la bancarrota un año más tarde y que hizo que incluso se tambaleara la industria del ocio electrónico en todo Occidente, algo que se denominaría como "el crash del '83".

HABÍAN CREADO «EL PEOR JUEGO DE LA HISTORIA», EL MISMO QUE LES LLEVARÍA A LA BANCARROTA UN AÑO MÁS TARDE

Pero, ¿'E.T. the Extra-Terrestrial' es realmente tan malo? Quizá deberíamos situarnos en la navidad 1982 e imaginarnos que la taquillera película nunca existió y dejar a un lado la expectación que llevaba el juego de Atari para así poder plantarnos delante del susodicho peor juego de la historia y valorarlo desde otro punto de vista diferente. Las mecánicas jugables desarrolladas a toda prisa, clon de otro clon, la gran cantidad de fallos, la casi inexistente banda sonora y el pobre aspecto visual fueron los determinantes para condenar a un juego que intentó innovar –desde el punto de vista de su autor–, pero se quedó en el camino.



Alamogordo

Alamogordo, New Mexico, Sunday, September 25, 1983

Tons of Atari games buried

Dump here utilized

By M.E. McQUIDDY
Daily News Staff Writer

The new pit at the Alamogordo city landfill has become the ap- ... final resting place for a ... games from

security guard was supposed to come with the project, he apparently was not on duty Friday night, as numerous reports were received by DPS Saturday of lots of Atari games showing up in the possession of youngsters, or in- ... ng to sell Atari

told him the reason they were dumping the games is that they are changing from series 2600 to 5200 games, due to excessive amount of black-marketeering.

Apparently, another reason for Alamogordo being a top choice was that someone in El Paso wanted to melt down the metals from the components in the game ... did not want to

Tras las numerosas quejas y devoluciones por parte de los usuarios, Atari tuvo que tomar medidas drásticas. En septiembre de 1983, el Alamogordo Daily News informó en una serie de artículos que varios camiones cargados de cartuchos de Atari fueron enterrados en el vertedero de la ciudad. Según Atari, la razón de que los cartuchos fueran enterrados que iban a cambiar de juegos de 2600 a juegos 5200 debido al exceso de mercado negro, pero esto fue puesto en entredicho más tarde por Bruce Enten, trabajador de

Atari, quien declaró que estaban enviando cartuchos rotos y devoluciones a Alamogordo y que era en su totalidad "material inservible". Estos quedarían enterrados en una fosa que sería cubierta por una gruesa capa de cemento más tarde para evitar que los lugareños habitantes de Alamogordo -que se tomaron aquel suceso con bastante guasa y diversión- se pusieran a excavar cuando llegara la noche. Cuando acabó el entierro, los lugareños siguieron con las bromas sobre aquel suceso y colocaron cerca del sepulcro, una falsa lápida en la que se podía leer "Aquí yace E.T. y su familia".

A lo largo de los años posteriores, a causa de la gran desinformación, la historia se convirtió en una leyenda urbana; se creó un alto grado de escepticismo y dudas sobre la veracidad de la historia, la historia pasaba de boca en boca convirtiendo 'E.T. the Extra-Terrestrial' en mitomanía de corrillos. No ha sido hasta el pasado 26 de Abril que un equipo de excavación, financiado por Microsoft, se ha embarcado en el desentierro de los juegos de una forma mediática. Y es que mucho se ha especulado durante años acerca de exhumaciones de cartuchos, pero nunca se ha llegado a una verdad que permitiera el rodaje de un documental sobre la historia. Este equipo ha logrado encontrar en apenas unas horas, supuestamente, el yacimiento donde reposan enterrados los cartuchos de "E.T. the Extra-Terrestrial": manuales, cajas y cartuchos –por lo visto 'E.T.' no estaba solo y también han encontrado cartuchos del cutreport de 'Pac-Man'–. Pero ahora es cuando la duda ha surgido sobre la veracidad de este descubrimiento. ¿No habrán enterrado anteriormente los cartuchos para su posterior desenterramiento?

La verdad, no dejo de pensar en el capítulo de Los Simpsons donde Lisa encuentra el esqueleto de un supuesto ángel y, después de todo un buen embrollo con la aparición de una profecía sobre el fin del mundo, resulta que es todo un engaño publicitario para dar promoción a unos nuevos almacenes. A Microsoft le ha salido bien la jugada: ha encontrado el ángel en forma de cartuchos de un juego con una gran leyenda urbana detrás, va a crear un documental exclusivo para Xbox One y, con esto, dará promoción a su consola. Puro marketing.



El precio del western

por Israel Fernández

La muerte es lo único seguro. La muerte, vestida siempre para la ocasión. Conviene asumir que todo se acaba —también hay quienes, renegados a morir, sufren un lento y continuo suicidio—. Los videojuegos (así en abstracto) suelen huir de temas escamosos, evitan discursos incómodos caricaturizando aquellos temores que nos asaltan en la vida real, incorporándolos a sus tropos. La saga *Souls*, me replicaréis. Pero, ¿cuántos juegos tienen el arresto de enfangarnos entre nuestra derrota? ¿Cuántos humillan nuestros cómodos esquemas de superioridad por reglamento? Ellos nos dicen lo que queremos oír, acaso alguna imposición tácita para engrasar mecánicas oxidadas y mucho tutorial para indicarnos que no somos tan tontos como aquellos niños de ocho años desmontando las tripas de un ZX Spectrum, sino mucho más. Imbéciles perdidos.

Red Dead Redemption (*RockStar*, 2010) no quiere ser nuestro amigo. En un momento dado, la acción nos sitúa frente a una de esas situaciones que el estudio califica como '*evento aleatorio*'. Un anciano nos aborda solicitando nuestra ayuda: recoger varias especies de flores para conformar un ramo que regalar a su esposa, la cual aguarda en la cabaña, presumiblemente enfadada. Dicha cabaña está sitiada sobre un lodazal a la ladera del riachuelo, y las flores apenas distan de su destino. Una vez recolectadas y entregadas al inquieto enjuto, nos invita a entrar. El anciano pone encima de las rodillas del CADÁVER de su señora ese manojo de flores. Nos asegura que le han gustado y que tras décadas de matrimonio aún conserva una púber timidez, excusando su silencio. Huele a putrefacción pero no a tristeza. La agasaja de piropos y nosotros como jugadores sentimos cierto rechazo, de tiempo perdido.

No es sino varios días después de visitar la chiflada casucha donde se nos responde a una pregunta no formulada: si volvemos al lugar, el viejo se encuentra a pocos metros, flotando sobre el río. Sus pulmones llenos de légamo y la casa en absoluta quietud, ahora cobijo de aves autóctonas. Su mujer no está. La luz entra por la única ventana, taciturna y espesa. FIN. En ese instante, *RockStar* ha elevado su músculo narrativo mediante un microrrelato para apoyar la ambientación general: el western crepuscular y casti-

gado, de fracasos y evanescencias, de antihéroes e historias mugrientas. De violencia y muerte. Pero, ¿son entonces los juegos de RockStar un contenedor de pequeños exabruptos líricos, haikus accidentales —relegados por su condición— con una libertad narrativa de la que no goza la '*historia principal*'? Permítanme sentenciar que la historia principal está sobrevalorada.

Red Dead Redemption hiede a muerte asumida desde el primer minuto. No hay *spoilers*, no miren si no lo aceptan. Puede que tengamos tiempo para cobrarnos una apetecible venganza, para decirle a nuestro jefe que hemos encontrado un trabajo mejor y que se atragante con sus amenazas, para cumplir a toda prisa una lista de deseos o simplemente desayunar tostadas con alguien querido una mañana cualquiera. Pero la fecha de caducidad está ahí, tras el quicio de la puerta, sonriendo complaciente porque tiene el control. Sus huesudas manos juguetean con los *joysticks* del mando y nosotros solo acatamos normas, verdugos ciegos. Que RDR es un gran juego es algo aceptado por mayoría; lo que nadie esperaba es cómo perfeccionaron su visión absorbiendo los códigos del western. El *western* no es el cándido ambiente *gangsta* de niños inflando el ego mediante peleas de gallos —disparando sus armas de fuego fatuo a ritmo de *rap*—, sino el nacimiento de todo duelo moral, vital y existencial. Quizá por ello *RockStar* nunca supere su creación, porque ya ha dicho todo lo que tenía que decir.



